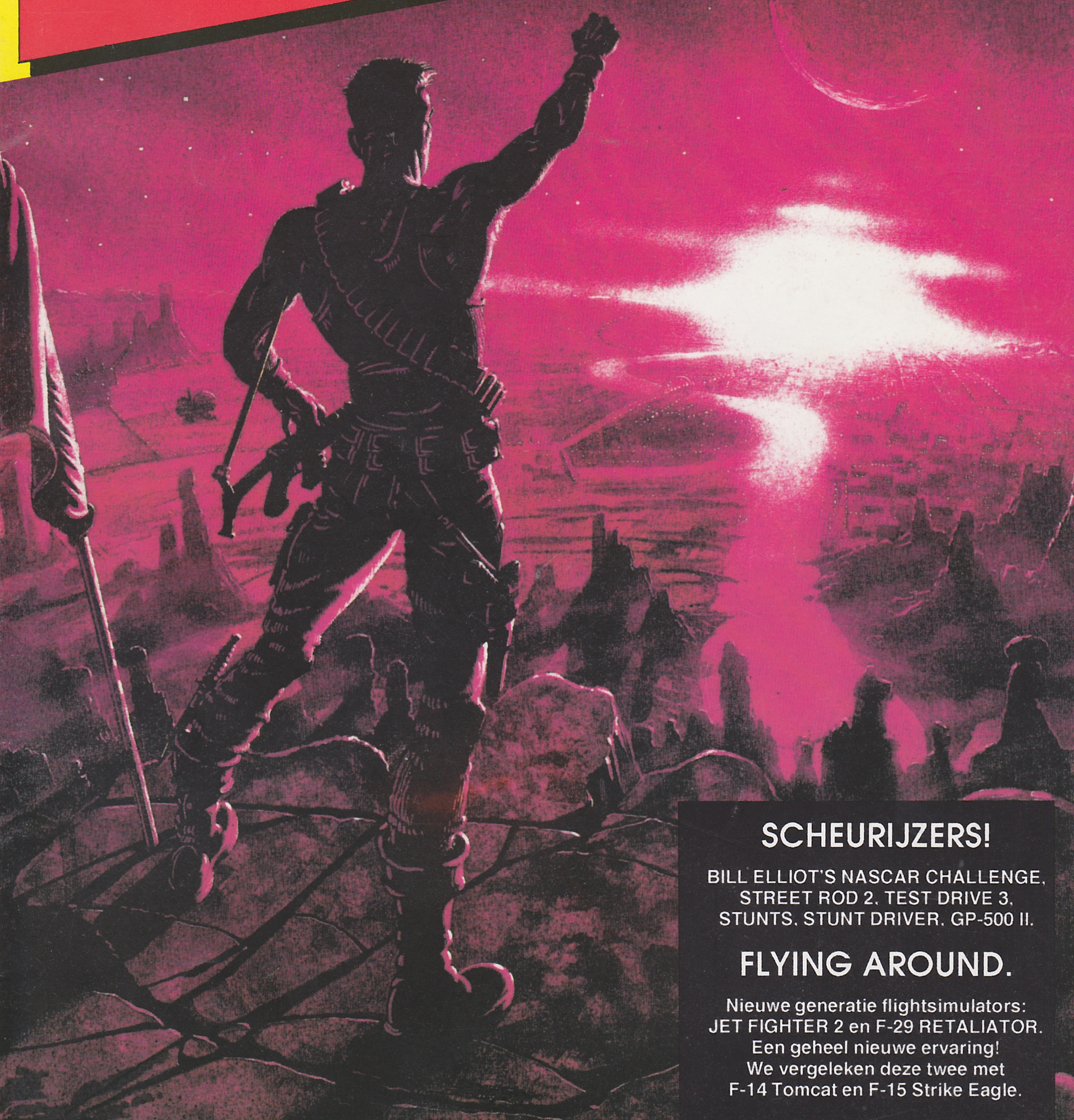
SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
JULI/AUGUSTUS 1991
FL. 7,95 / Bfr. 155

NR. 8



SCHEURIJZERS!

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, STREET ROD 2, TEST DRIVE 3, STUNTS, STUNT DRIVER, GP-500 II.

FLYING AROUND.

Nieuwe generatie flightsimulators: JET FIGHTER 2 en F-29 RETALIATOR. Een geheel nieuwe ervaring! We vergeleken deze twee met F-14 Tomcat en F-15 Strike Eagle.

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 8 juli/augustus 1991
Nummer 9 verschijnt begin september 1991

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:
NR.9-10: FL.11,70 / BF 226,=
NR. 10: FL. 5,85 / BF 113,=

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frans Romkema.
Dirk Willem van Dam.
Daan den Hollander.
Dennis Lardenoye.
Martijn van Gessel.
Arthur Geraerts.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

FLYING AROUND

F-15 STRIKE EAGLE 2: de oude generatie.
JET FIGHTER 2: de nieuwe generatie.
F-29 RETALIATOR: Turbo-boost buitenbeentje.
F-14 TOMCAT: de nieuwste miskleun.

SCHEURIJZERS

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, STUNTS, STUNT DRIVER en TEST DRIVE 3.

AMIGA

ATARI-ST

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

MSX

DIVERSEN

VOORWOORD

Jocelyn is een behoorlijke tijd ziek geweest. Haar fans zullen in dit blad dus weinig informatie over adventures vinden en zeker geen recensies waarbij een spel geheel -of grotendeels- werd uitgespeeld. Dit vastbijten in een adventure is toch wel een beetje haar specialiteit geworden en hopelijk krijgen we in het komende nummer weer een lekker smeuïg verhaal, waarbij de kwaliteiten van de programmeurs weer eens flink onder de loep worden genomen.

Douwe was slechts een beetje luchtziek, vandaar dat we hem wat lager hebben laten vliegen en hem met de raceauto's hebben opgezadeld. Wat hij ervan vond kun je lezen in dit nummer, maar hij kon het niet laten om toch even de vliegsimulators te bekijken die ik heb gerecenseerd zodat wij bij dit onderdeel beiden aan het woord komen. Ik ben trouwens benieuwd of we Douwe ooit eens sappig verhaal over een arcade spelletje kunnen laten schrijven.

AT nieuwe standaard?

ORIGIN heeft met de introduktie van Wing Commander aangekondigd spellen niet langer CGA compatible te maken en zich geheel te richten op VGA/EGA en dan ook nog alleen voor AT computers. Ook SIERRA volgt deze lijn. Van dit softwarehuis ook geen CGA meer en alleen nog VGA/AT waarbij het wel leuk is dat zij de oude CGA/EGA/Hercules spellen zoals Larry 1 en King's Quest 1 opnieuw gaan uitbrengen voor VGA/AT.
De software van deze beide uitgevers heeft nooit uitgeblonken in snelheid dus wat dit betreft is deze stap wel begrijpelijk. Aan de andere kant is het met een andere methode van programmeren best mogelijk om snelle spellen te maken en het bewijs wordt in dit blad geleverd door OCEAN met F-29 RETALIATOR zodat ik persoonlijk toch wat vraagtekens plaats bij deze beslissing om alles wat XT en CGA is maar te laten vallen. Hopelijk slaat F-29 RETALIATOR overal zo goed aan, dat er ook andere softwarehuizen komen die zich meer moeite gaan getroosten om wat vaart in de programma's te brengen.

Software niet altijd direkt leverbaar.

Omdat wij een twee-maandelijks tijdschrift uitgeven, moeten we bij de recensies vooruit kijken en ons vaak bedienen van demo's of beta-versies. Bij de importeurs informeren we dan naar de prijzen en de datum wanneer een programma uitgebracht wordt in Nederland. Erg precies is deze informatie meestal niet (dit ligt echter niet altijd aan de importeurs) zodat je regelmatig titels ziet die nog niet leverbaar zijn. In deze gevallen kan ik slechts om geduld vragen want door de enorme illegale handel in ons landje zijn de omzetten in legale pakketten laag en niet erg indrukwekkend (ook wat deze criminaliteit betreft zitten we inmiddels in de top van de wereldranglijst) zodat we voor de grote softwarehuizen niet belangrijk zijn en andere landen de titels die wij beschrijven vaak eerder hebben, waarbij het opmerkelijk is dat die landen dan zelfs versies aanbieden die vertaald zijn; iets dat in Nederland nauwelijks meer voorkomt.

Ook kan het gebeuren dat een programma vrijwel meteen na het verschijnen van ons blad overal uitverkocht is. Ik had in het vorige nummer bij WARLORDS al geschreven dat het vechten zou worden in de winkels om dit spel te bemachtigen en inderdaad: na twee weken was het spel vrijwel nergens meer verkrijgbaar. In zo'n geval is het ook weer wachten geblazen op een nieuwe zending uit de V.S.

Een klein rampje was SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE. Dit spel had in mei moeten verschijnen maar we mogen blij zijn als het spel nu pas, met het verschijnen van dit blad, leverbaar is.

FEDERATION AGAINST MSX

De MSX-ers zullen zeker de Federation Against Commodore kennen, die zich al jaren bezighoudt met het promoten van de kwaliteiten van de MSX door steeds mooiere en betere programma's en demo's te maken voor deze computer. Er wordt echt alles uit de MSX gehaald, soms met verbluffende resultaten. Het is jammer, dat zij alsmede vele andere clubs, verenigingen en 'losse specialisten' er nog steeds niet in geslaagd zijn de MSX nieuw leven in te blazen. Van samenwerking is nauwelijks sprake; sterker nog, het lijkt erop dat de MSX 'belangen organisaties' elkaar steeds meer gaan tegenwerken: hatelijke opmerkingen, verwijten en andere negatieve stukjes ontsieren de tijdschriften en clubbladen.

Door dit alles brengt iedereen -onafhankelijk van elkaar- hardware, software, diskmagazines, tijdschriften e.d. uit in kleine oplagen tegen vaak te hoge prijzen. Met een beetje overleg en samenwerking zou er op MSX gebied heel wat te bereiken zijn, maar als het zo doorgaat wordt de MSX langzaam afgebouwd. Onze ervaringen met enkele MSX 'leveranciers' waren zondermeer bedroevend met als dieptepunt de levering (na een jaar!) van de 220 Volt aanpassing voor onze Japanse 110 Volt MSX-2+ computer die bestond uit een kale trafo -gewoon uit de dumphandel- waar je zelf de bedrading aan mocht solderen en die je zelf mocht voorzien van een behuizing, zekering en chassisdelen.
Als redakteur van een tijdschrift dat de MSX nog steeds een warm hart toedraagt roep ik hierbij alle kollega's en mede MSX-ers op om nu toch echt wat te gaan doen aan het imago van deze computer, want als het zo doorgaat is het over een half jaartje afgelopen! De MSX computer zal dan nog alleen gebruikt worden door een kleine groep fanatiekelingen, terwijl de 'gewone' gebruikers over zullen stappen op een PC, Amiga of Atari. Niet omdat deze computers beter, mooier, sneller of weet ik veel wat zijn, maar omdat de MSX niet langer toegankelijk is vanwege het gebrek aan service, leesbare documentatie, soft- en hardware tegen redelijke prijzen.

TURBO-R

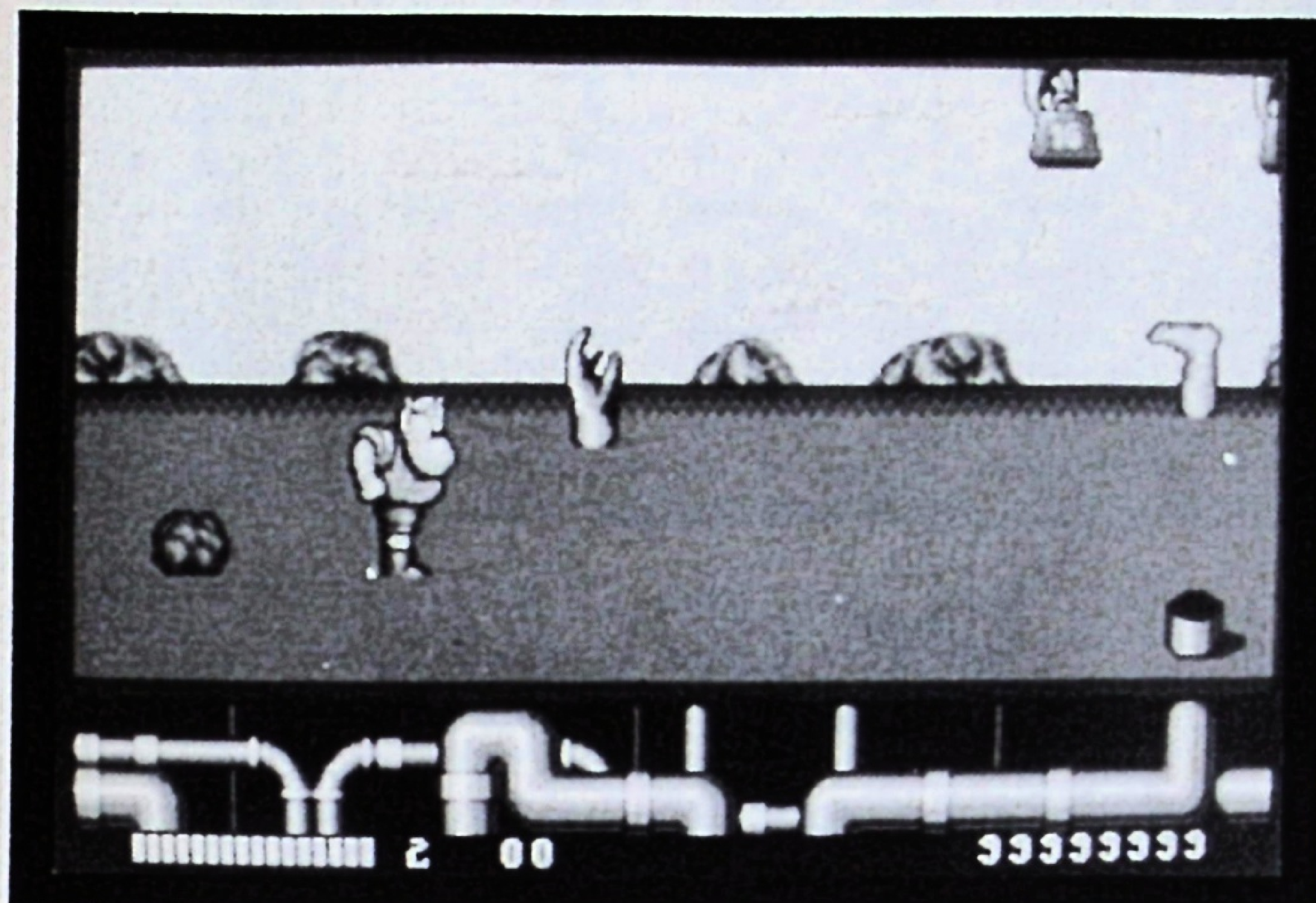
Hetzelfde verhaal geldt ook zo'n beetje voor deze nieuwe machine. Zolang deze machines (of de MSX-2+) alleen leverbaar blijft bij lieden die zichzelf benoemen tot 'officiële importeur' of beweren de alleenrechten voor Europa te hebben van een machine kunnen wij deze produkten alleen promoten als ook daadwerkelijk aangetoond wordt dat hier van officiële vertegenwoordiging sprake is en behoorlijke service en garantie gegarandeerd wordt. Zo niet, dan accepteren wij geen advertenties een plaatsen wij geen promotiemateriaal. Wij kunnen onze lezers echt geen Japanse 110 volt machine zonder Nederlandse handleiding en zonder service en garantie aanbevelen. Hiervoor zijn er andere tijdschriften!
Dan heb ik het nog niet eens over ontbreken van ondersteunende software want de MSX-2+ is nu, na een jaar, niet meer dan een peperdure spelcomputer gebleken waarvoor niet meer dan ca. 10 (Japanse) spellen zijn verschenen; een aantal dat bij andere computers in een maand verschijnt!

F-29 GAAT ECHT VLIEGEN.

In het artikel rond de flightsimulators (zie pag. 20) worden de F-22 en F-29 science fiction toestellen genoemd daar het slechts om prototypen gaat. Nu de Amerikaanse luchtmacht voor de F-22 van Lockheed heeft gekozen zal dit toestel dus ook werkelijk aan akties kunnen gaan deelnemen en misschien verschijnen er nog meer simulatoren waarin dit toestel voorkomt.

Alfred Debels.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS



Virgin games.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25"
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

Het spel ondersteunt niet veel. Alleen de AdLib kaart, maar dan moet je wel zelf de driver van de AdLib software overnemen en verder slechts het toetsenbord; geen joystick of muis. De grafische mogelijkheden zijn eveneens beperkt.

Het spel is grafisch aardig, maar de muziek is sloom en vervelend. De spelkwaliteiten zijn ook niet om over naar huis te schrijven, dus zet ik het in dit blad. Wat overblijft zijn de tekeningen, figuren en grappen uit de overbekende televisiereeks "MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS". In dit arcadespel vind je dus de machines en de buizenstelsels, de bekende grote voet die je verplettert als je een ronde niet haalt, schedels die gelicht worden etc. Verder wat grapjes tussendoor, aardige animaties en een 'silly score' die begint bij 99999999 en wordt bijgehouden in de hi-score tabel.

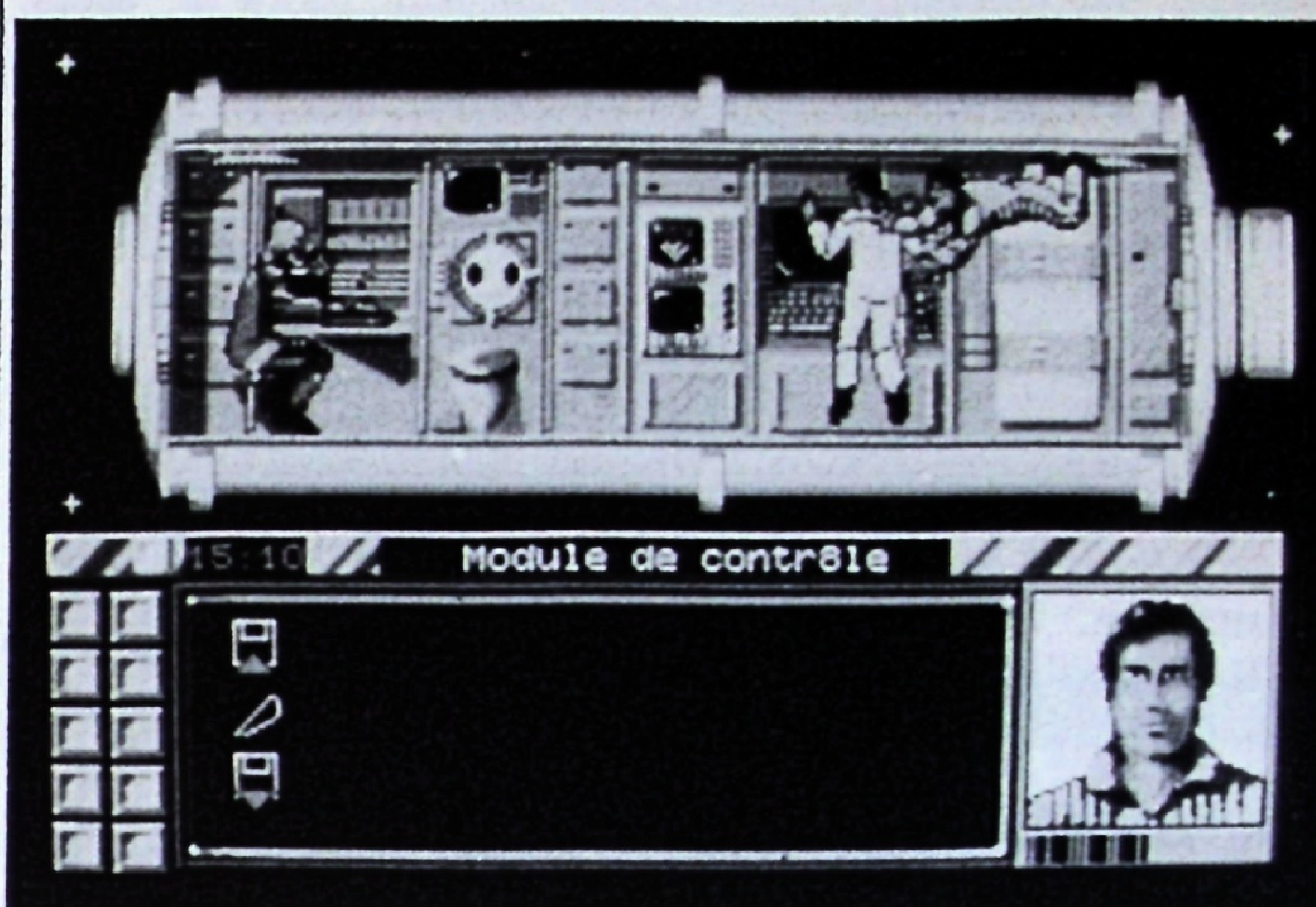
Als alles wat vlotter zou verlopen en het spel wat aardige geluidseffekten had zou MONTY PYTHON best kunnen aanslaan, maar nu is het meer een collectors item voor de liefhebbers van de serie die alles omtrent dit circus verzamelen. Als spel is deze software te zwak.

De Amiga en Atari-ST bezitters krijgen iets beter geluid voor een tientje minder en zijn dus beter af.

Alfred Debels

	PC:	AMIGA:	ATARI:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	4	6	6
SPELKWALITEIT:	5	5	5
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	5	6	6

MURDERS IN SPACE



Infogrames.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

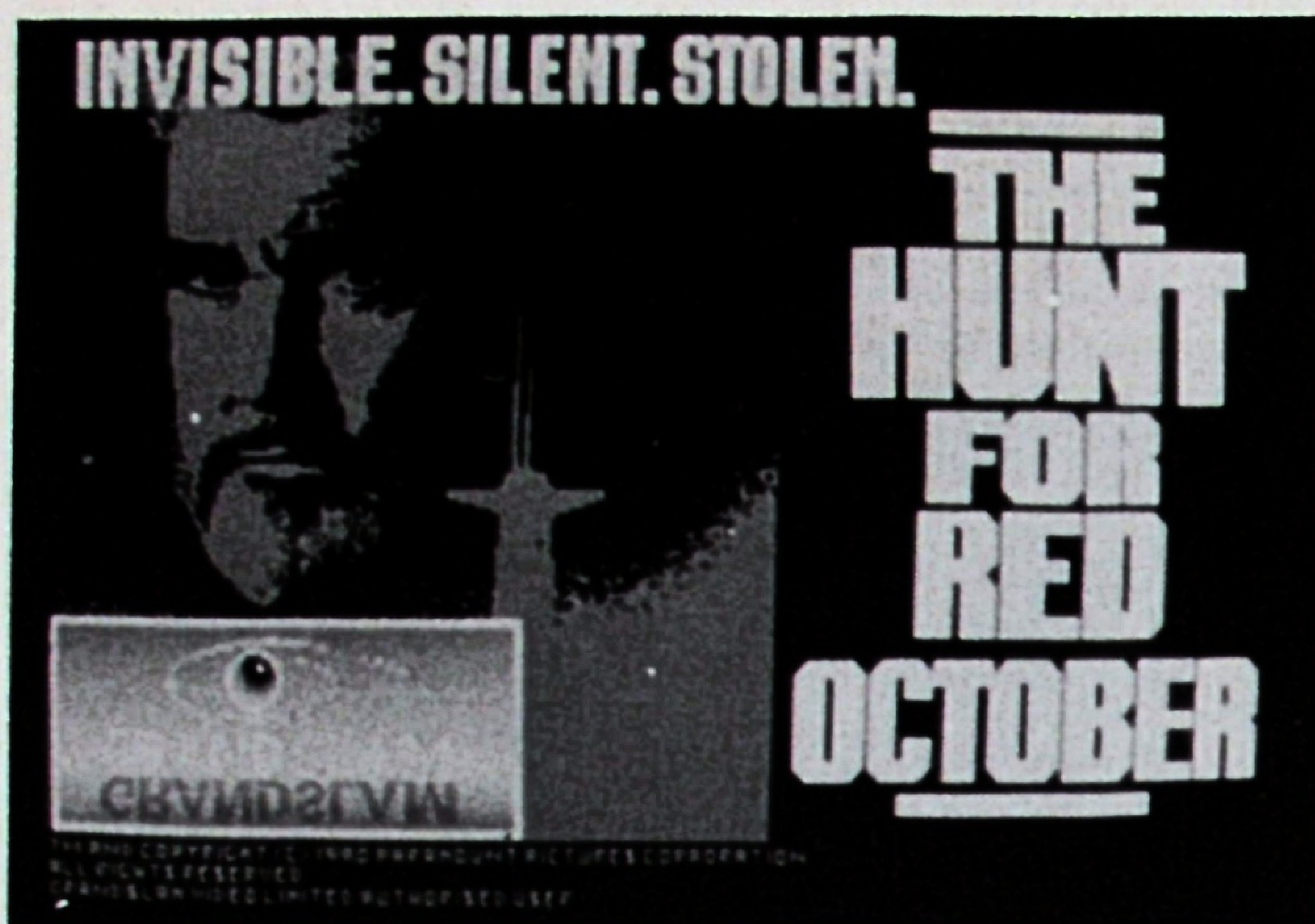
Je komt aan met een space shuttle bij het ruimtestation Pegasus. Je bent detective Dick Anderson, maar dat weet de bemanning niet, want je komt een moordenaar zoeken die het gemunt heeft op de commandant van het ruimtestation. Elk lid van de bemanning is voorlopig verdacht dus je moet als 'bezoeker' voorzichtig te werk gaan.

MURDERS IN SPACE zou dus ook "Agatha Christie in space" kunnen heten want na aankomst zit je met een beeldscherm vol fraaie -maar merendeels starre- beelden en moet je niets anders doen dan clues zoeken tot je de moordenaar hebt gevonden. Je hebt 24 uur de tijd want dan komt de volgende shuttle je ophalen en moet je de opdracht voltooid hebben.

Het spel is zeer lastig en je moet dus echt van dit soort puzzels houden want verder valt er weinig te beleven. Zoeken, zoeken, zoeken! Ben je echter een liefhebber van dit soort detective verhalen dan heb je aan MURDERS IN SPACE een uitstekend programma dat een goed alternatief is voor een pittige detective roman. Ook een Atari-ST versie komt, over een evt. Amiga versie hadden we nog geen gegevens. Muziek is er nauwelijks, wel allerlei geluidseffekten.

Alfred Debels

	PC:	ATARI:
BEELD:	8	7
GELUID:	6	7
SPELKWALITEIT:	8	8
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	7	7



THE HUNT FOR RED OCTOBER-2

Grandslam.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL.99,=
AMIGA/ATARI-ST: FL. 89,=

FilmSOFware

Je hebt een speelfilm die het lekker doet en van deze film fraai reklamemateriaal en een pakkende titel, dus een diskette erbij en je hebt een spel. Zo eenvoudig gaat dat en de verkoop loopt prima op de naam.

Deze "sofware" heeft 5 levels. In deel 1 moet je een poppetje op een duikboot laten zakken en in deel 2 moet je met een duikbootje tussen rotsen doorvaren en mijnen ontwijken of onschadelijk maken. In level 4 doen we dit nog even over, maar dan met een minisub en level 5 is 'The Ultimate Challenge'. Gewoon een heel eenvoudig behendigheidsspelletje dat er redelijk uitziet op VGA en matig op EGA en CGA. Op de interne speaker van de PC is de muziek om te janken en geluidseffekten ontbreken geheel. Met een AdLib of Roland kaart is de muziek prima, maar hebben we nog steeds geen geluidseffekten. Botsingen, ontploffende bommen, langskomende torpedo's: alles gebeurt even geruisloos.

De besturing is goed, maar het spel is eenvoudig en de schermen zien er goedkoop uit. Hiervan blijkt niets terug te vinden op het prijskaartje. Je betaalt net zoveel voor dit programma als voor een top-spel en er zijn zelfs adressen waar je FL. 119,= mag betalen.

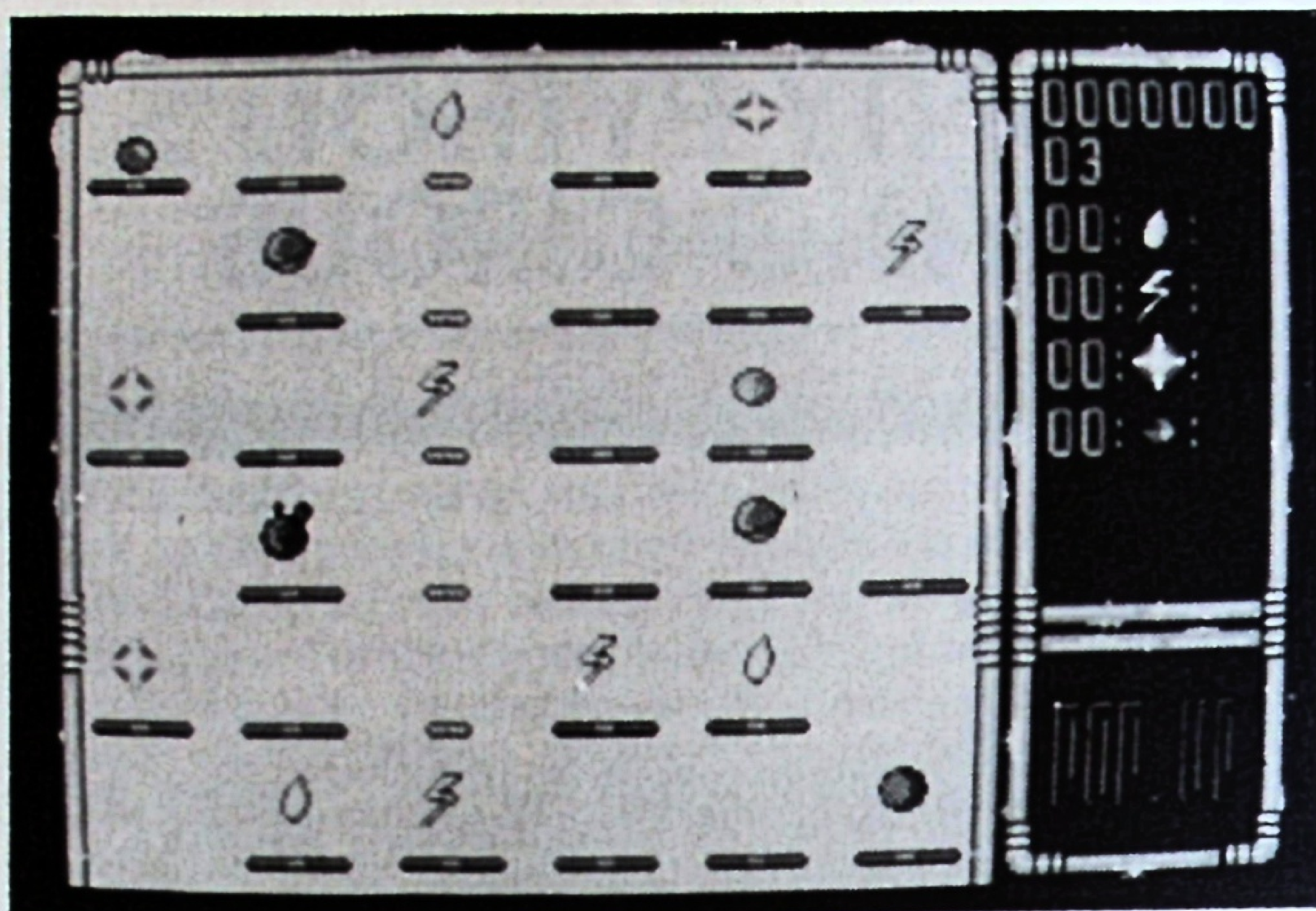
ATARI-ST/AMIGA

Op deze machines is het allemaal wat minder erg. Zo ligt de prijs een tientje lager en is het geluid minder erg (maar nog steeds ver beneden peil). Zeker voor de Amiga zijn er genoeg goede en fraaie behendigheidsspellen, zodat ook voor deze machines het spel rustig kan blijven liggen tot de uitverkoop begint.

Vinden we THE HUNT FOR RED OCTOBER t.z.t. voor enkele tientjes in de opruiming, dan mag het -wat mij betreft- weer de benaming "software" krijgen.

Alfred Debels

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	6	7	6
GELUID:	5	5	3
SPELKWALITEIT:	5	5	5
DOCUMENTATIE:	6	6	6
PRIJS:	3	3	2



POP-UP

Infogrames.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".

POP-UP is een héél naar en frustrerend behendigheidsspel met waanzinnig veel velden en géén save-mogelijkheid. Wie in veld 20 of 30 (of weet ik waar) uitgaat zal opnieuw moeten beginnen; maar dat is slechts voor een enkeling weggelegd. Het merendeel zal uit woede z'n toetsenbord vernielen of moet een paar daagjes tot rust komen op een stil plekje op de Veluwe. Wie met de joystick wil spelen kan het wel schudden: hopeloos; ook op de Amiga!

Terug naar het keyboard: in een veld met balkjes, bolletjes, elastiekjes en paaltjes moet je een bal sturen zonder dat deze buiten het veld geraakt en de uitgang vrijmaken naar het volgende veld. Om wat variatie aan te brengen hebben de velden verschillende achtergronden: taferelen uit het stenen tijdperk, de middeleeuwen, het wilde westen etc. waarbij de objecten in de velden aangepast worden (stenen bijlen, zwaarden en schilden, geweertjes). Dit wordt steeds lastiger en lijkt elke keer weer onmogelijk. Als je maar lang genoeg kunt oefenen krijg je wel in de gaten hoe zo'n veld in elkaar zit, maar daar een oefen-optie ontbreekt blijft er niets anders over dan huilend, lachend of vloekend opnieuw beginnen. Ik vind dit schitterend, maar ik ken zat lieden die het spel al haten als ze dit stukje hebben gelezen.

Grafisch is alles eenvoudig en redelijk. Muziek ontbreekt en geluid is op de PC alleen via de interne speaker aanwezig. De ploinkjes en blurpjes klinken op de Amiga goed en zijn op de PC nog best om aan te horen. Voor wie hier echt niet genoeg van kan krijgen heeft het spel nog een editor waarmee je zelf velden kunt maken (max. 99) en deze dan als spel op diskette kunt opslaan. Zo kunnen de freaks elkaar het leven zuur maken met zelfontworpen varianten.

Een must voor iedereen die eens lekker z'n avond wil verzieken! Top-narigheid!

Alfred Debels

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7
GELUID:	7	6
SPELKWALITEIT:	7	7

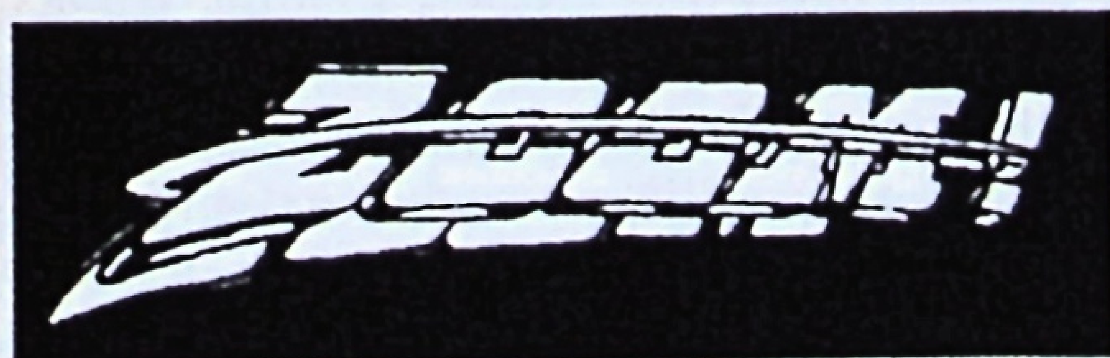
PC - LOW BUDGET SOFTWARE - PC

PARIS-DAKAR 1990

Tomahawk.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb, VGA 640Kb.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
VGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Intersound MDO compatible.
Richtprijs: FL. 39,95

Met deze software kun je de beruchte Parijs-Dakar rally rijden in een behoorlijk tempo met redelijke graphics en redelijk geluid. Er zijn speciale stages, de achtergronden zijn steeds verschillend en er zitten wat aardige plaatjes tussen de verschillende stages. De scrolling is goed en snel genoeg voor een 10 Mhz. XT. Uiteraard is dit een spel, dus voor de liefhebbers van simulatie heeft dit pakket weinig te bieden. Al met al heel aardig en nu de prijs flink is verlaagd (enkele maanden geleden kostte dit pakket nog FL. 89,=) is dit spel zelfs aantrekkelijk geworden voor al diegenen die eens gewoon willen rossen door de woestijn en geen behoefte hebben aan ingewikkelde schermen en handleidingen.

```
BEELD:            6
GELUID:           6
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            8
```



ZOOM!



Discovery.
PC & compatibles.
RAM: 256Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
1 of 2 spelers.
Diskettes: 3.5"+5.25"
Prijs: FL. 39,95

2 disketteformaten, een lekker snel spel met 50 verschillende levels, 1 of 2 spelers (wel om beurten spelen), een goede handleiding en dat alles in een fraaie stevige doos. Wat wil je nog meer voor deze prijs.

Zoom is een behendigheidsspel waarbij je met een bal op een soort dambord velden moet omkleuren. Op het veld allerlei tegenstanders die je dit proberen te verhinderen en die jouw omgekleurde velden weer terugzetten in de originele kleur. Bij gebruik van het toetsenbord kun je zelf de toetsen kiezen. Elk level is weer lastiger. Grafisch goed, snel, aardig geluid en goedkoop. Een uitstekend spel!

```
BEELD:            7
GELUID:           6
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            8
```



AAARGH!

Arcadia.
PC & compatibles.
RAM: 256Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (16 kleuren).
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 29,95

Dit spel is gemaakt in 1988 en dat is duidelijk te zien. Toch opvallend dat toen al spellen werden gemaakt voor alleen EGA en VGA. AAARGH is een arcade adventure waarin tegen kanonnen, monsters e.d. gevochten moet worden waarbij je zelf ook gebruik maakt van monsters. Je kunt 1 of 2 van deze monsters bedienen. Er zijn 12 verschillende achtergronden die redelijk zijn en de bewegingen gaan allemaal wat schokkerig. De besturing via de muis is slecht, maar met joystick of toetsenbord loopt alles redelijk. Het geluid valt wat tegen. In 1988 was dit spel een topper en nu kan het spel alleen nog meekomen vanwege de zeer lage prijs. Voor deze prijs is het allemaal best aardig en uitermate geschikt voor al diegenen die voor weinig geld eens een aardig spelletje willen spelen. Bevalt het niet, dan ben je geen kapitaal kwijt en mocht het wel bevallen dan kun je naar iets dergelijks uitkijken in een moderner jasje, maar dan ook een moderne prijs betalen.



```
BEELD:            5
GELUID:           5
SPELKWALITEIT:    7
DOCUMENTATIE:     7
PRIJS:            9
```

COLORADO

Silmarils.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.10 of hoger.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
VGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 39,95

Dit is nu eens leuk! Een arcade adventure dat zich afspeelt rond 1800 in de wildernis van Colorado. Varen in een kano over rivieren, vechten tegen indianen en wolven en kiezen uit verschillende wapens. Dit alles tegen fraaie achtergronden met goede animatie. De handleiding is in het Duits en Engels en deze talen kunnen ook gekozen worden voor de teksten op het beeldscherm. Op het scherm tevens een menu dat bediend wordt met de funktietoetsen.

Het spel heeft 100 schermen dus is nog flink uitgebreid. Dat alles zo fraai klinkt komt, omdat dit spel zeer recent is (februari 1990). Uiteraard heeft dit spel wat negatieve kanten, anders zou het niet voor deze prijs verkrijgbaar zijn. Het eerste minpuntje is het slechte geluid en als tweede zitten we hier opgescheept met een zeer traag spel. Het kan nog net op een 8 MHz. AT, maar op een XT is het spel niet vooruit te branden. Alles begint pas soepel te lopen op een AT met 12 MHz. Wie dit heeft kan voor heel weinig geld een heel aardig adventure spelen!

```
BEELD:            7
GELUID:           3
SPELKWALITEIT:    8
DOCUMENTATIE:     6
PRIJS:            8
```

Al deze programma's zijn beschikbaar gesteld door Timesoft, Almere.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

VOOR DE WARE "KRYNN-FAN":

Precies één jaar geleden beschreef ik in Software Gids nummer 2 het eerste deel van dit "Dragonlance Fantasy Role-Playing Epic": het inmiddels berucht geworden CHAMPIONS OF KRYNN. Ondanks het feit dat toen ook net ULTIMA VI van Origin en CONQUESTS OF CAMELOT van Sierra op de markt verschenen waren met (voor die tijd) ongekend fraaie graphics, werd CHAMPIONS OF KRYNN door ons betiteld als "Adventure van het jaar 1990".
In buitenlandse bladen heb ik over deze opvolger: DEATH KNIGHTS OF KRYNN al denigrerende opmerkingen gelezen; men vindt dat S.S.I. in deze tijd niet meer met een dergelijk ouderwets produkt op de markt kan komen en dat dit destijds bekroonde systeem aan vervanging toe is.

Voor degenen, die er net zo over denken, heeft S.S.I. het grafisch veel mooiere EYE OF THE BEHOLDER uitgebracht, waarvan een beschrijving elders in deze uitgave.
Blijven over de adventurers, die wel weer eens een paar weekjes zoet willen zijn met pittige gevechten en sappig denkwerk en die bovendien de voorloper CHAMPIONS OF KRYNN tot een goed einde hebben gebracht. Kortom: dit wordt een gezellig onderonsje van "KRYNN-ers".

ALS VANOUDS

Ook in het scenario is het een jaar geleden dat je party het land Krynn verloste van Myrtani en zijn draconians. Om dit te vieren ontvang je een uitnodiging van de commandant van de buitenpost Gargath, waar een reunie zal worden gehouden ter ere van de toenmalige helden. Dit betekent, dat je bij het installeren van DEATH KNIGHTS OF KRYNN in de gelegenheid wordt gesteld je SAVE-file van CHAMPIONS OF KRYNN mee te installeren om vandaaruit je eigen ploeg in te laden. De groepsleden behouden dan hun experience, geld en items, mits je CHAMPIONS helemaal hebt uitgespeeld. Wie deze files niet bewaard heeft of wie dit spel wil spelen zonder ervaring met de voorloper, kan in het startmenu opnieuw een ploeg samenstellen. Je hoeft dan niet als sloompie ten strijde te trekken, maar je begint meteen in een fors level (ca.8) met sterke wapens en voor de magiërs en geestelijken spreuken, waarvan je in het eerste deel alleen nog maar kon dromen.
Verder is alles als vanouds: zelfs de groene letters van de menu's zijn exact hetzelfde als bij CHAMPIONS en de onder-





steuning via de muziekkaarten blijft beperkt tot het intro. Ook de grafische opties om je figuren in te kleuren en te veranderen zijn weer aanwezig, behalve voor degenen die alleen CGA tot hun beschikking hebben.

DEATH KNIGHTS

Het feest in Gargath is intussen in volle gang: er worden toespraken gehouden, er is zang, dans, eten en drinken en....... een leger SKELETON WARRIORS dat de feestvreugde komt verstoren om je een voorproefje te geven van wat je te wachten staat in deze DEATH KNIGHTS OF KRYNN.
Dit keer heet de ultieme snoodaard Soth. Eens was hij een gevierd ridder, maar om een of andere onduidelijke reden heeft hij het in zijn hoofd gehaald een leger van "ondoden" samen te stellen om daarmee Krynn in handen te krijgen. Om het leger een optimale sterkte te geven, laat deze Soth graven van dode ridders leegroven. De opgegraven lijken worden zodanig gemanipuleerd, dat zij uiteindelijk dienst kunnen doen in Soth's leger, als ze tenminste niet al te erg toegetakeld zijn. Zelfs Sir Karl, de held uit deel 1, ontkomt niet aan dit verschrikkelijke lot.
Na het verslaan van de SKEL.WARRIORS dus snel naar de Inn met je party. Zoek een paar bruikbare spreuken uit voor de spellcasters, rust goed uit en dan op pad vanuit Gargath om de plannen van Soth te verijdelen.

HANDLEIDING

Ook bij DEATH KNIGHTS bestaat de handleiding uit 2 delen: het Adventurer's Journal en het Rule Book. In tegenstelling tot CHAMPIONS zijn de Tavern Tales weggelaten en staan er alleen nog Journal Entries in het dagboek. Deze zijn weer nodig als clues tijdens het spelen en om woorden in op te zoeken tijdens het laden vanuit het beginmenu bij wijze van beveiliging. En denk nou niet, dat je als "vete-

raan" de handleiding niet hoeft te lezen, want het bestuderen van de nieuwe spreuken en de nieuwe mogelijkheden voor je groepsleden kan zijn nut hebben.

DE KAART

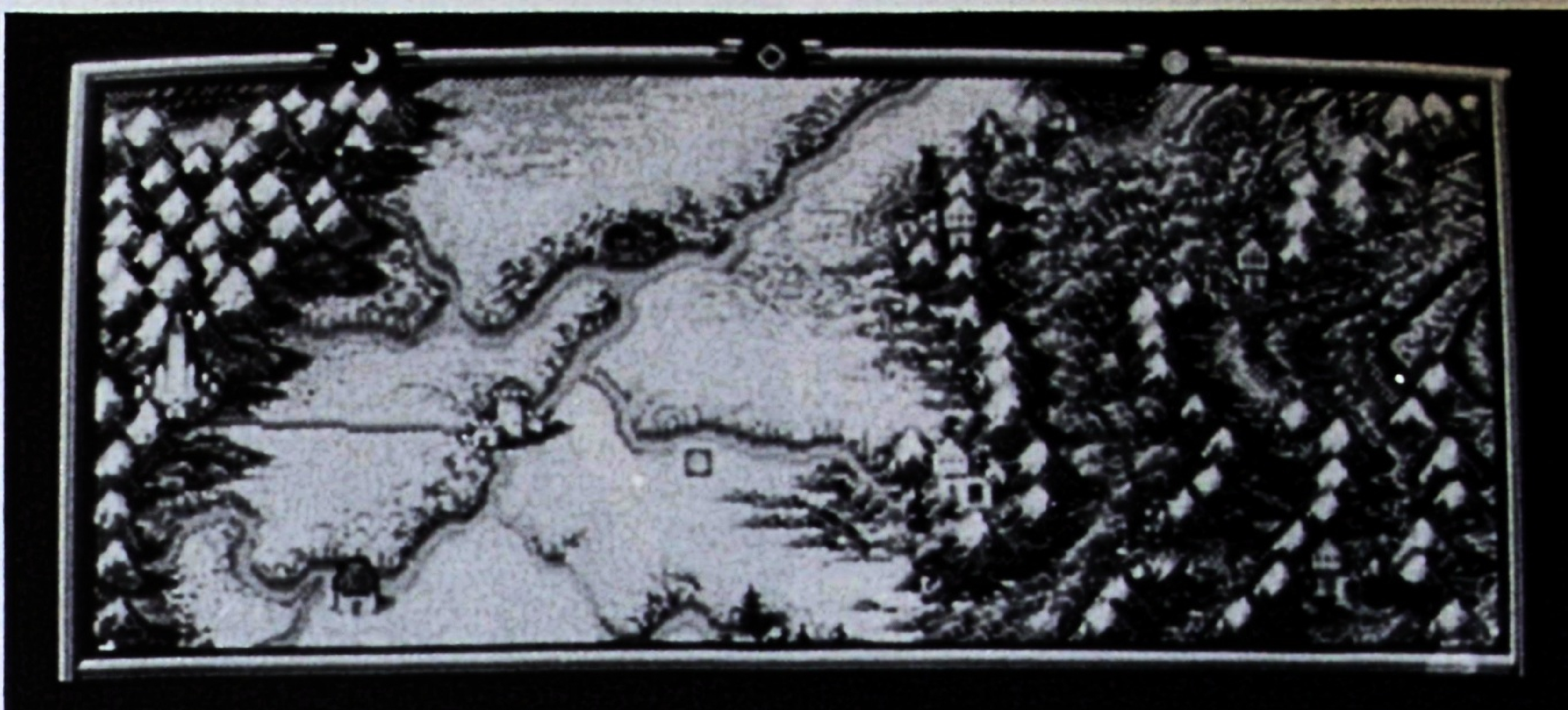
Na het verlaten van Gargath kom je terecht op een landkaart, waarop zich aanzienlijk meer steden, dorpen en andere lokaties bevinden dan op de eerste kaart van Krynn. Gargath ligt ditmaal in het uiterste zuidoosten van de kaart, verscholen tussen hoge bergen. Een overzichtskaartje in het dagboek geeft de voornaamste steden aan, maar je moet zeer secuur te werk gaan, want er is nog van alles te vinden, dat niet in het boek staat, variërend van spookschepen tot rare huisjes. Overal kun je hetzij door het leveren van gevechten, hetzij door het oplossen van raadsels aan items, goud of wapens komen. Dit is niet altijd essentieel voor het uitspelen van DEATH KNIGHTS, maar het kan je wel een hoop experience e.d. schelen.

TEGENSTANDERS

Zoals gezegd werkt je vijand Soth met een leger van "ondoden" en die zijn in ruime mate aanwezig, zowel tijdens het lopen over de kaart als binnen de verschillende lokaties. Je komt heel wat nieuwe figuren tegen, zoals vampieren, weerwolven, nachtmerries, "Undead Dragons", "Spectral Dragons", maar ook oude bekenden als de Sivaks, Ghouls, Spectral Minions en de "gewone" draken. Ook vijandelijke magiërs zijn op hun manier aktief en helaas net als jouw tovenaars uitgerust met sterkere spreuken. Heel vervelende klieren zijn de Wraiths, Wights en aanverwante bloedzuigers, die je kunnen "drainen". Dit leegzuigen gaat ten koste van je experience level en als je dit niet in de gaten houdt, gaan de hitpoints van je groepsleden zienderogen naar beneden, terwijl je magiërs en clerics op het laatst alleen nog maar de eenvoudigste spells kunnen brabbelen.
Over het algemeen kun je tijdens de gevechten wel volstaan met het "Auto" commando, dat er -net als bij CHAMPIONS- voor zorgt, dat alle gevechtshandelingen door de computer bestuurd worden. Bij DEATH KNIGHTS komt het echter vaker voor, dat je zelf een strategie moet uitstippelen en je figuren vooral niet op "Auto" moet zetten, want dan wordt het een regelrechte puinhoop.

KONKLUSIE

We kregen DEATH KNIGHTS OF KRYNN en EYE OF THE BEHOLDER vrij vroeg toegestuurd, dus heb ik beide adventures uitgebreid kunnen spelen, waarbij mijn voorkeur toch snel naar dit "ouderwetse" spel uitging. Ik ben er -nu ik dit schrijf- al een week intensief mee bezig, maar aan de Journal Entries te zien, ben ik nog niet eens op de helft.



Iedereen die enthousiast was over CHAMPIONS OF KRYNN zal aan deze opvolger net zoveel of misschien nog meer plezier beleven als aan de voorganger. Wie CHAMPIONS OF KRYNN niet kent en geïnteresseerd is geraakt, raad ik aan de recensie in Software Gids nr.2 te lezen, waarin het spelsysteem uitgebreid uit de doeken wordt gedaan en vervolgens te proberen alsnog een exemplaar van dat spel op de kop te tikken. Zal wat moeilijk zijn, want vorig jaar waren ze niet aan te slepen.
CHAMPIONS OF KRYNN is ook voor Amiga uitgebracht, waarbij de bezitters van deze machine het voordeel hebben, dat het muzikale gedeelte uitgebreider is dan dat van de MS-DOS versie. DEATH KNIGHTS OF KRYNN wordt binnenkort verwacht voor de Amiga.

Jocelyn

	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7
GELUID:	8	6
SPELKWALITEIT:	9	9
DOCUMENTATIE:	9	9
PRIJS:	8	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



CALIFORNIA GAMES II

Epyx.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1-8.
Diskettes: 3.5" of 5.25".

CALIFORNIA GAMES 2 heeft de graphics, het geluid en de spelkwaliteiten van een spel uit 1989 en dat kun je -vind ik- niet meer maken. VGA ziet eruit als EGA, de animaties zijn ronduit slecht, de bewegingen en de besturing gaan schokkerig en ondanks dit alles is het spel op een XT niet vooruit te branden. Minimaal 8 MHZ. AT noodzakelijk!

Je kunt diverse onderdelen (skateboard, snowboard, hangglider, surfboard en surfjet) alleen spelen of met max. 8 personen.

Het spel zelf is eenvoudig en veel te makkelijk en deze software is alleen geschikt om kleine kinderen op een verregend verjaardagspartijtje zoet te houden. In zo'n geval adviseer ik dan echter het huren van een SEGA spelcomputer bij de videotheek met een paar cartridges. Want veel kinderen zullen daar meer lol aan beleven dan aan deze miskleun voor de PC.

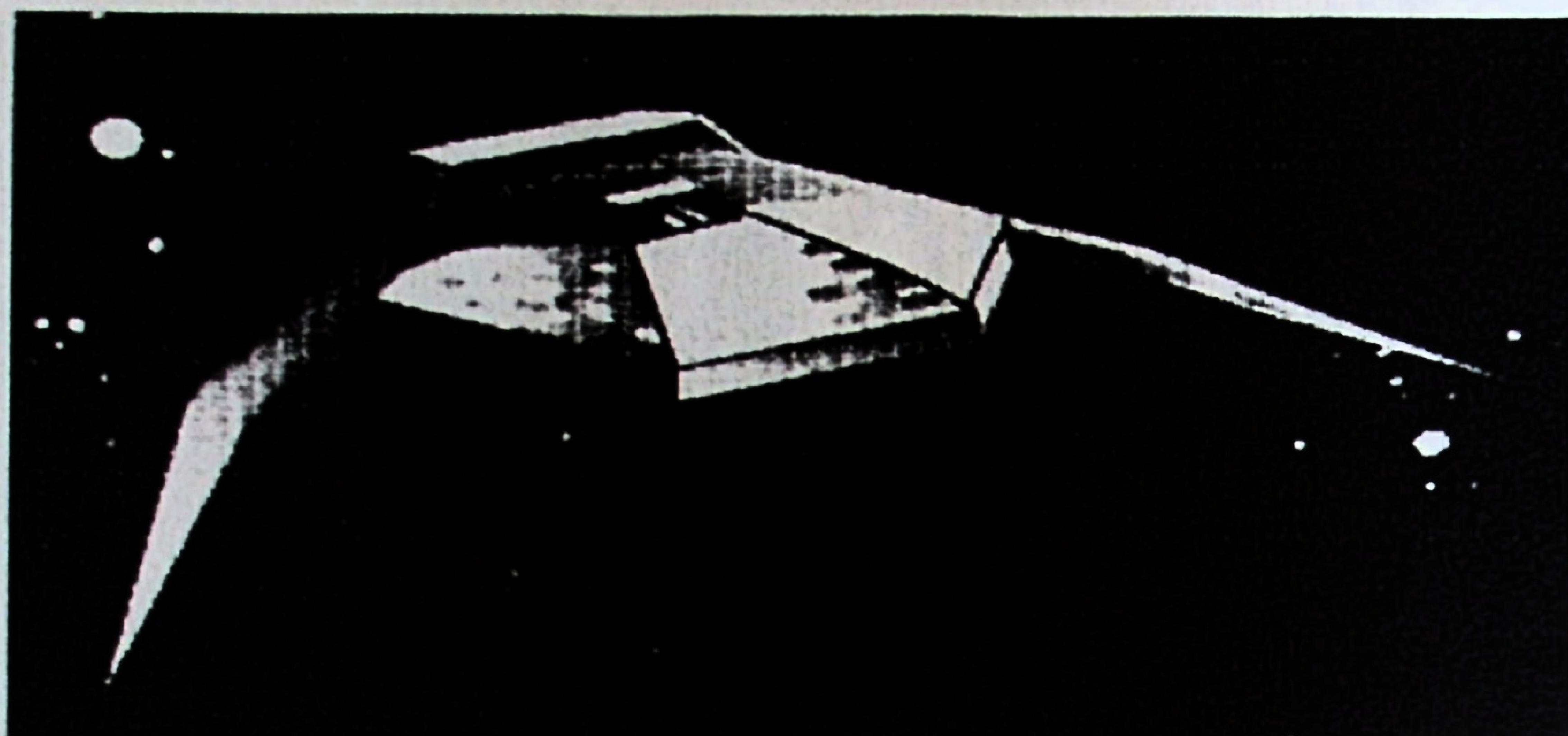
AMIGA

Op de Amiga blijft het spel veel te makkelijk, maar het spel loopt tenminste. Op deze computer is de spelkwaliteit aanmerkelijk beter evenals het geluid. Nog lang niet goed en zeker niet van deze tijd maar het lijkt tenminste ergens op.

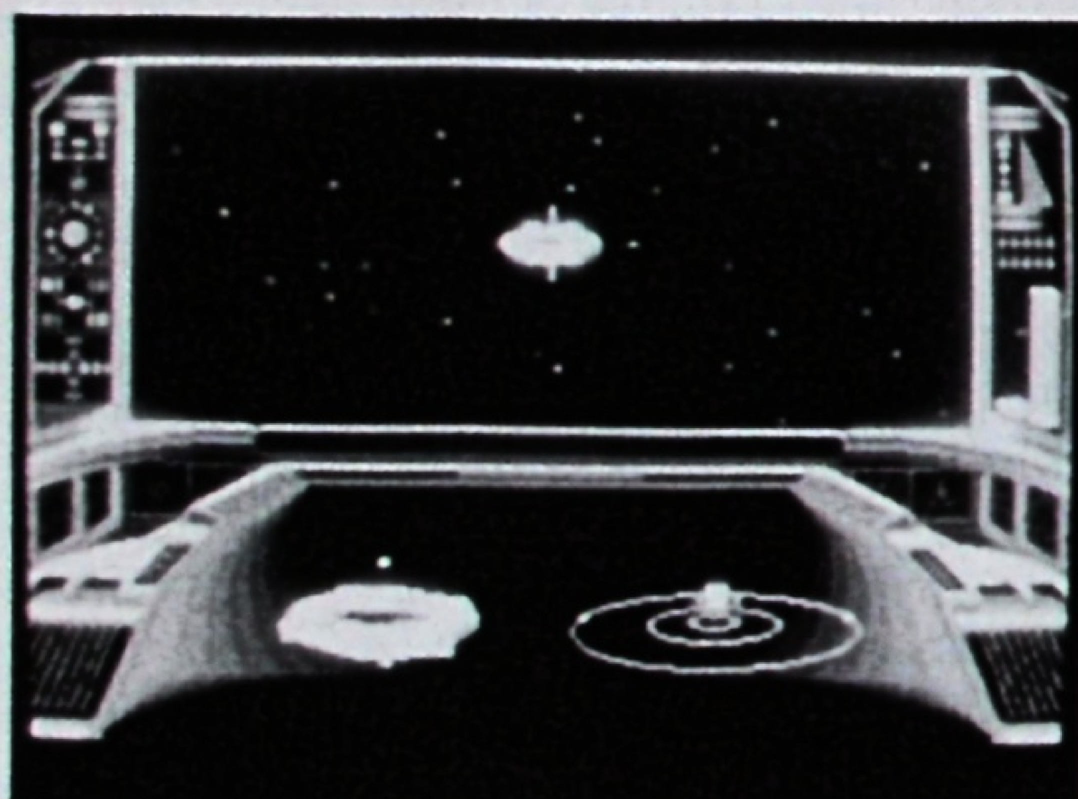
	AMIGA:	PC:
BEELD:	6	4
GELUID:	7	5
SPELKWALITEIT:	5	4

LIGHTSPEED

Microprose.
PC & compatibles.
Min. AT 80286.
DOS versie: 2.21 of hoger.
RAM: 512Kb, VGA 640Kb.
Videoram: 256Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

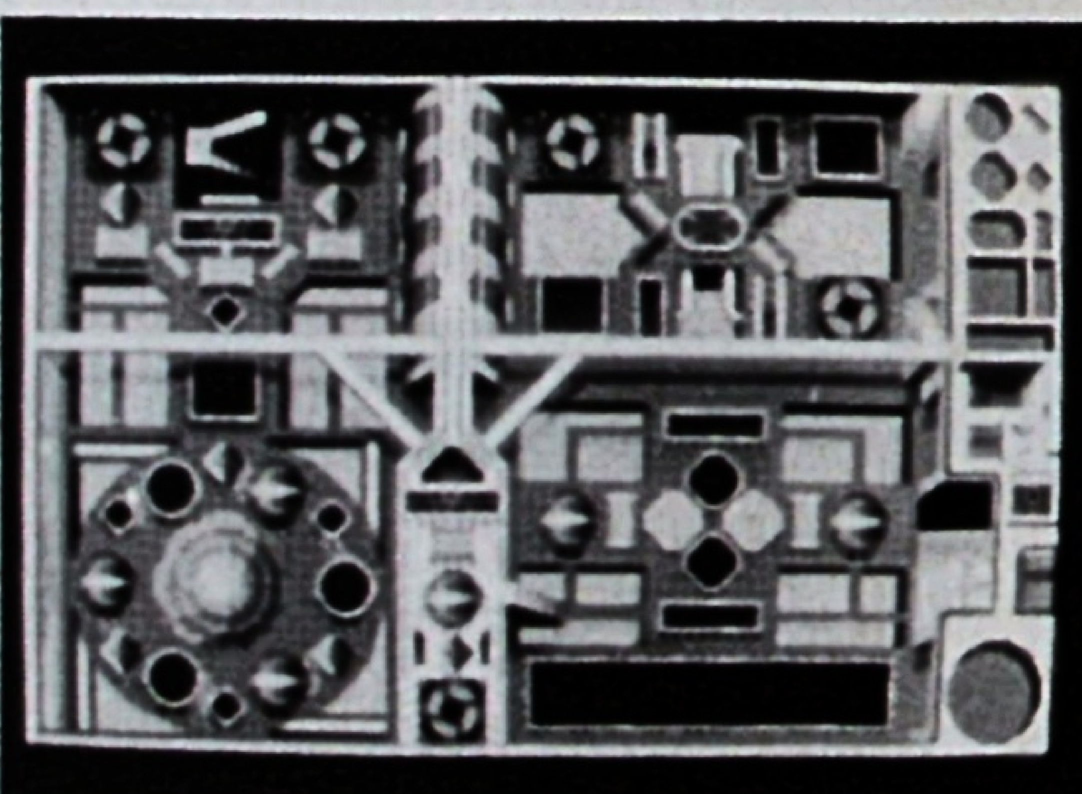


LIGHTSPEED heeft veel weg van ELITE en SUPREMACY en is een combinatie van adventure en aktie waarbij beide delen duidelijk gescheiden zijn en het aktiedeel beter HEAVYSLOW genoemd kan worden. Waar het 't adventure aangaat, wil het allemaal wel op een AT, maar het aktiedeel komt pas goed tot z'n recht op een 20 MHz. 386 (en zonder SX!).



Wat de aktie aangaat komt deze zo uit Wing Commander overgevlogen. De snelheid ligt echter aanmerkelijk lager en de graphics zijn niet zo mooi. Uit Elite komt het onderdeel waarbij met aliens gehandeld moet worden. De rest komt uit Supremacy: planeten bewoonbaar maken, kolonies stichten, delfstoffen zoeken etc. etc. De 3-d graphics bij de hoofdschermen zijn niet meer dan redelijk en missen kleur. De animatie is ook niet meer dan redelijk en enigszins houterig. Zodra er echter kontakten plaatsvinden met de andere bewoners van de zonnestelsels krijgen we tijdens de communicaties over oorlog, vrede, gegevens uitwisselen of handel drijven zeer fraaie afbeeldingen op het scherm met vaak schitterende animaties. Deze fraaie plaatjes vormen echter niet de hoofdmoot van het verhaal. Je zit toch voornamelijk met een wat kaal scherm en een interieur van je ruimteschip wat niet echt van deze tijd is; Jules Verne zou er misschien nog wel van onder de indruk raken.
Het spel heeft 2 levels waarbij het tweede deel meer planeten en agressievere vijanden heeft. Level 2 duurt als spel langer maar is verder gelijk aan level 1.

Tijdens je tochten door de ruimte probeer je zoveel mogelijk kolonies te maken zodat je de aardbewoners een goed alternatief kan aanbieden voor de aarde die in dit verhaal een paar jaartjes verder is dan we nu zijn en dus echt onbewoonbaar is geworden. Je probeert zoveel mogelijk vrede te sluiten en problemen op te lossen met diplomatie en door handel drijven. Verder ben je druk bezig met het verzamelen van onderdelen voor je schip. Zolang je dit lukt gaat het allemaal wel aardig, want snelheid is hierbij niet belangrijk. Toch word je regelmatig aangevallen

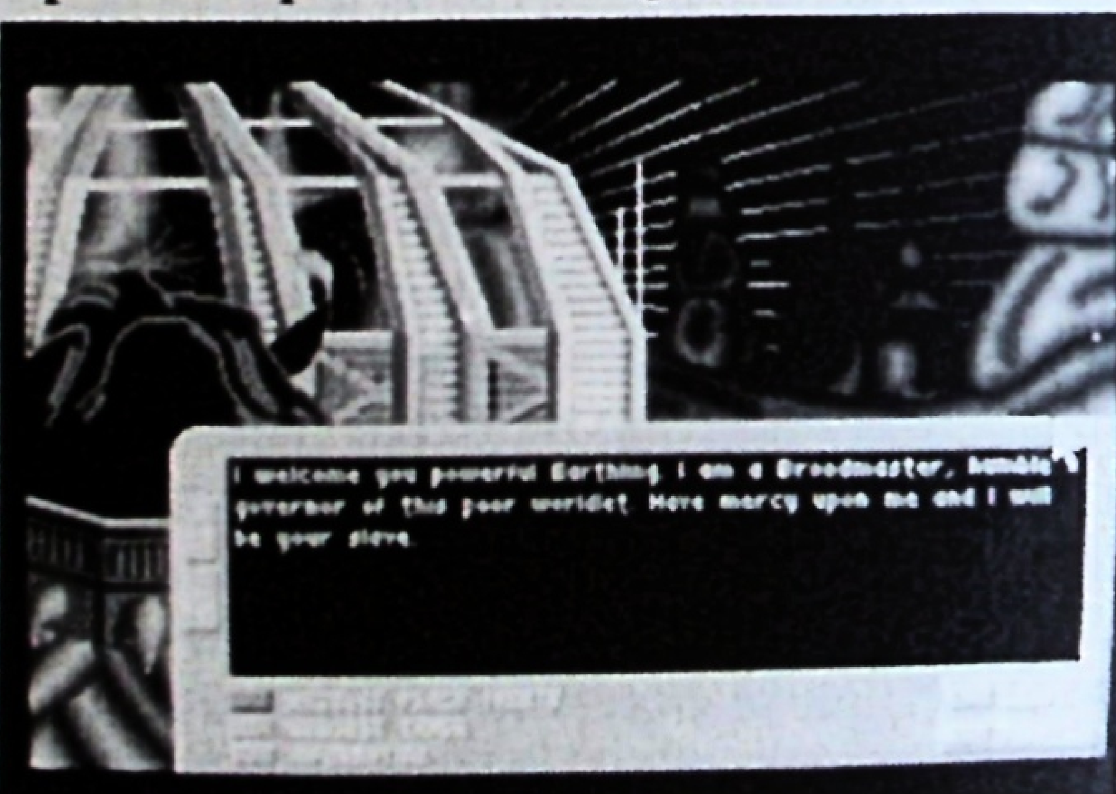


of kun je niet om een gewapend conflict heen. Dan stort het spel in elkaar. De besturing gaat schokkerig en langzaam. Je hebt de beschikking over geleide projektielen en kamikaze fighters die allemaal veel weghebben van papieren zweefvliegtuigjes. Verder een laserkanon dat sterke gelijkenis vertoont met een katapult uit de Middeleeuwen en jagers, die weer veel te snel zijn en voor dat je het weet schokkerig hun doel voorbij vliegen. Om het extra vervelend te maken loopt het aftasten van het toetsenbord ook te traag zodat je na het indrukken van een toets eventjes moet wachten op het resultaat. Dit is allemaal dusdanig frustrerend dat dit elke keer weer de spanning uit het spel haalt; tenminste bij mij! Ik ben geen grote liefhebber van schietspellen, maar als ik schiet, dan moet het ook lekker gaan.

Erg realistisch is het spel ook niet. Je kunt vijanden wel vernietigen maar zij kunnen jou alleen maar beschadigen; je ruimteschip blijft intakt en is altijd in staat terug te vliegen naar de thuisbasis (zelfs zonder brandstof en zonder motoren!). Je eigen schepen en jagers kun je ook niet vernietigen. Als je (per ongeluk) op ze schiet gebeurt er niets. Dit is in Wing Commander heel wat beter uitgewerkt.

Konklusie

Het adventure zit goed in elkaar. Redelijke beelden (met enkele zeer fraaie uitschieters) bij een aardig scenario dat echter verre van origineel is. Het spel is niet echt moeilijk, maar beginners zullen er een flinke dobber aan hebben. Het pakket is goed verzorgd met een fraaie handleiding en het geluid via de AdLib kaart is uitstekend. Er is een off-disk beveiliging en bij gebruik van HD-diskettes hoeft het spel niet op de harddisk gezet te worden.



Het arcade onderdeel loopt alleen maar lekker op een heel snelle machine en wie echt alles uit dit pakket wil halen zal een heuse 386 computer moeten hebben met een klokje van ca. 20 MHz. Dit onderdeel gaat op een 286 of 386SX met 16 MHz. behoorlijk vervelen.

Ik geef onderstaande waardering bij beoordeling van het pakket op een 80286AT, een machine die in de handleiding aanbevolen wordt voor deze software. Wie een snellere machine heeft kan bij de spelkwaliteit 2 puntjes optellen. Wie een langzamere machine heeft kan er 2 puntjes vanaf trekken en een blikje geduld opentrekken.

Alfred Debels

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5



DUCKTALES

The Quest For Gold

Disney/Titus software.
PC & compatibles.
RAM: 512Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 89,=

Wie Ducktales op de TV volgt zal het scenario en de rolverdeling binnen dit spel onmiddellijk herkennen: Dagobert Duck, de neefjes Kwik, Kwek en Kwak en Lizzy zijn op zoek naar goud; bijgestaan door Turbo Mac Kwek en zijn vliegtuig en tegengewerkt door die andere rijke en door de goudkoorts bevangen eend waarvan ik de naam even kwijt ben (in de V.S. heet hij Glomgold).

Het spel kent 3 levels, die variëren van makkelijk tot lastig en er zijn maar liefst 35 lokaties waar naar schatten gezocht kan worden. Afhankelijk van deze lokaties krijg je te maken met oerwouden (springen via takken en slingeren aan lianen), bergen (springen over rotsen en klimmen langs touwen), grotten (zoeken in doolhof) of een safari fototocht. Voor je hieraan begint krijg je uiteraard een tochtje per vliegtuig en -net als op de T.V.- vliegt het toestel hopeloos stuntelig. Het verzamelde goud kan in de kluis van Dagobert opgeborgen worden en wie het meeste goud verzamelt -in de 30 dagen die je de tijd hebt- is winnaar. Goud kwijtraken kun je ook, want het laten neerstorten van het vliegtuig kost je flink wat geld (en tijd) en uiteraard kom je allerlei monsters tegen. Daar je 30 dagen hebt voor 35 lokaties en 3 dagen per lokatie kun je het spel meerdere keren spelen, aangezien je slechts een gedeelte van de plaatsen kunt afwerken in de gegeven tijd.

De EGA graphics zijn leuk en de animaties zijn aardig. Ook in CGA ziet alles er nog best redelijk uit. Het geluid is goed, mits de computer een behoorlijke speaker heeft. Geluidskaarten worden niet ondersteund en dat is jammer. Op de PC is de bediening wat lastig, daar het eventjes duurt voordat het programma reageert op het indrukken van een toets. Het programma vertaalt tevens elk onderdeel voordat het begint aan de uitvoering ervan zodat steeds kleine pauzes plaatsvinden.

DUCKTALES is schitterend voor kinderen, maar de beeldinformatie is Engels en de handleiding is in het Engels, Duits, Spaans en Italiaans. Volwassenen kunnen dit spel ook prima spelen, maar moeten dan geen doorgewinterde arcade/aktie fanaten zijn, want voor deze groep is het spel veel te eenvoudig. Voor de beginners is dit een leuk pakket.

ATARI-ST/AMIGA

Nu eens geen prijsverschil want ook voor deze computers kost het spel FL. 89,=. Wel is er verschil in de spelkwaliteit daar de bediening op deze machines wat soepeler loopt dan op de PC. De versie voor deze computers krijgen dan ook een puntje meer bij de spelkwaliteit. Het geluid is het beste op de Amiga.

Alfred Debels

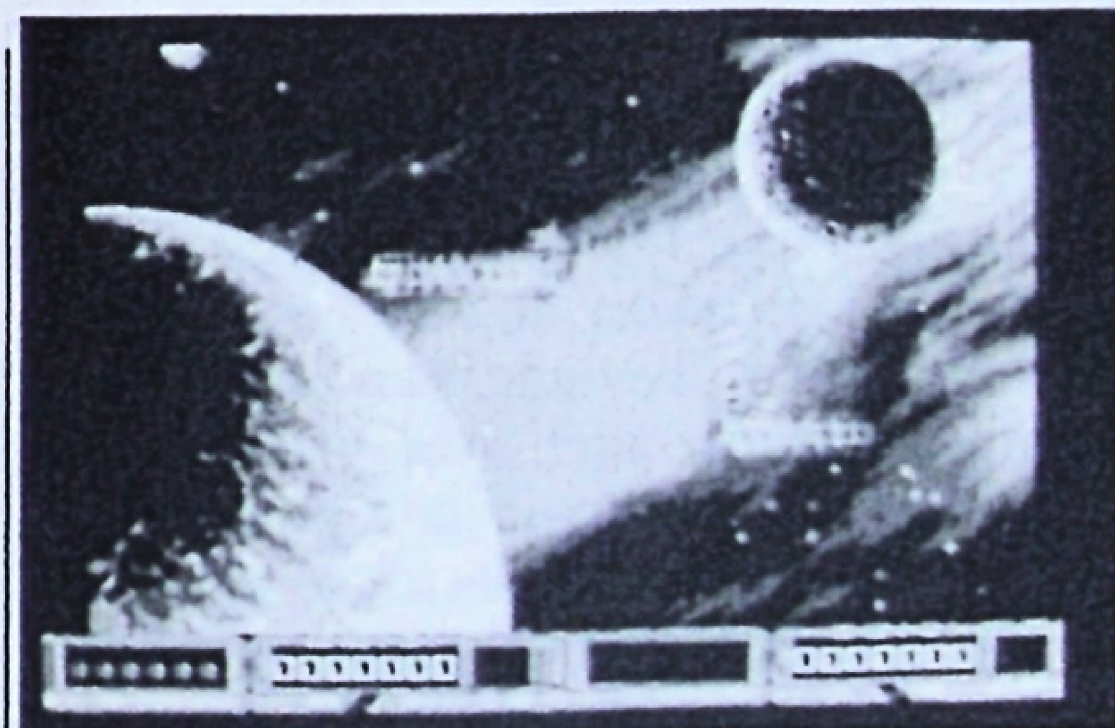
	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	7	7	7
GELUID:	7	8	6
SPELKWALITEIT:	7	7	6
DOCUMENTATIE:	6	6	6
PRIJS:	7	7	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

TURN 'N BURN

Flair Software.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 39.95

Een spel voor de oudere jongere dacht ik in eerste instantie, want TURN 'N BURN is een moderne variant van het overbekende ASTEROIDS, maar daar ben ik op teruggekomen. TURN 'N BURN is een waanzinnig moeilijk spel, dat alleen geschikt is voor enkele computerkluizenaars (gooi dit maar meteen in de nieuwe Van Dale) die niets anders te doen hebben dan zich als een bezetene vast te bijten in een programma dat bijna onmogelijk is. Wij konden met deze software, ondanks onze jarenlange ervaring met spellen op de Atari, Apple, MSX en PC, alleen vorderingen boeken met behulp van een illegale kopie waar een 'trainer' bijgeleverd was. Met deze 'trainer' kun je nooit 'uit gaan', maar ondanks dat was het spel één grote waanzin. Het is voor ons dan ook heel begrijpelijk dat dit spiksplinternieuwe spel nu reeds als 'low budget' software verkrijgbaar is voor slechts FL. 39,95.



Schieten, daar gaat het bij dit spel om. Schieten op blokken, wormen, gitaren en noem maar op. Het spel heeft meerdere levels, maar level 1 is al bijna onspeelbaar, zo moeilijk begint het spel.

Grafisch valt op dit spel weinig aan te merken, want zowel speelveld als achtergronden zijn goed. Het geluid -alleen via de interne speaker- is prima. De spelkwaliteit? Dat wordt me te moeilijk! Jan P.C. zal dit spel na een paar minuten in een hoek smijten, Willem K. Luizenaar zal zich nog meer moeten afzonderen en alleen de familieleden van F. Reak zullen enige vorderingen kunnen maken. Qua spelkwaliteit vonden wij dit een 'hopeloos' geval.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	?
PRIJS:	7

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 640 Kb.
Hercules: NEE.
CGA/EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk of 2 diskdrives noodzakelijk!
Muis: JA.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

HET VERHAAL

EYE OF THE BEHOLDER is het nieuwste produkt van SSI en is -zoals we gewend zijn van ze- weer een fantastisch RPG, dat zich afspeelt in de wereld van "FORGOTTEN REALMS"; de stad Waterdeep. Of nee, eigenlijk eronder. De Heren van Waterdeep hebben namelijk ontdekt dat er zich onder de stad een "Bron van het Kwaad" bevindt; een criminele samenzwering die niet veel goeds van plan is met de stad. Waar dit Kwaad zich exact bevindt weet men niet, maar wel dat het niet gewenst is en bestreden moet worden. Dat is dan precies waar je voor ingehuurd bent en samen met andere huurlingen open je het riool en daalt af in de wereld van "DUNGEONS AND DRAGONS".

HET SPEL

Als je dit alles in het intro gezien hebt, kun je voordat je begint nog kiezen of je een geSAVEd spel met al voorgeprogrammeerde karakters wilt spelen of dit eerst zelf wilt bepalen. Al je dit laatste doet kun je kiezen uit de klassen (Paladin, Thief etc.), rassen (Human male, Elf female) en hoe volgzaam ze zijn en hoe ze samenwerken. Zet hierbij nog een leuk pasfotootje en geef ze een naam. Doe dit vier keer en je kunt aan de slag met het "echte" werk, want vanaf het begin is het werken geblazen. Gelukkig zit er bij het spel een kaart waarop de eerste drie levels al getekend zijn, maar voor de levels, die hierna volgen zul je je alvast een super kladblok moeten aanschaffen. Verder zijn er vanaf het eerste level al puzzels met knoppen, losse stenen, ronddraaiende muren etc., die in het begin nog om te doen zijn, doch later zeer lastig worden. Het ontbreekt ook gelukkig niet aan de monsters: orcen, trollen, dwergen, zombies; ze zijn er weer allemaal en je kunt er dan ook lekker op los hakken. Het schijnt zelfs dat je in latere levels in komplete steden komt diep onder de grond. Zelf ben ik al zover dat ik in de ruïnes van de dwergen zit, waar je hulp krijgt van Dohrum (zelf een dwerg) en als je geluk hebt zelfs van een gereïncarneerde rogue. Ook kun je hier je wonden laten genezen door de Healer.

POINT-AND-CLICK

EYE OF THE BEHOLDER is de eerst AD&D met een driedimensionaal gezichtsveld, zoals we dat wel gewend zijn bij b.v. BARD'S TALE. Het beeld is handig ingedeeld met links de doolhof en rechts de karakters en verder nog een kompas en een tekstgedeelte. Het grote voordeel hebben de muisgebruikers, want het hele spel is Point-and-Click muisgestuurd en dat werkt zeer fijn. Bij het keyboard is het daarentegen heel wat moeilijker en als je aangevallen wordt zal het niet lang meer duren: voordat je eenmaal met je slagbijl gemaaid hebt lig je zelf al in splinters op de grond. Het spel gaat lekker met een AT maar op een XT (8 Mhz) te langzaam.

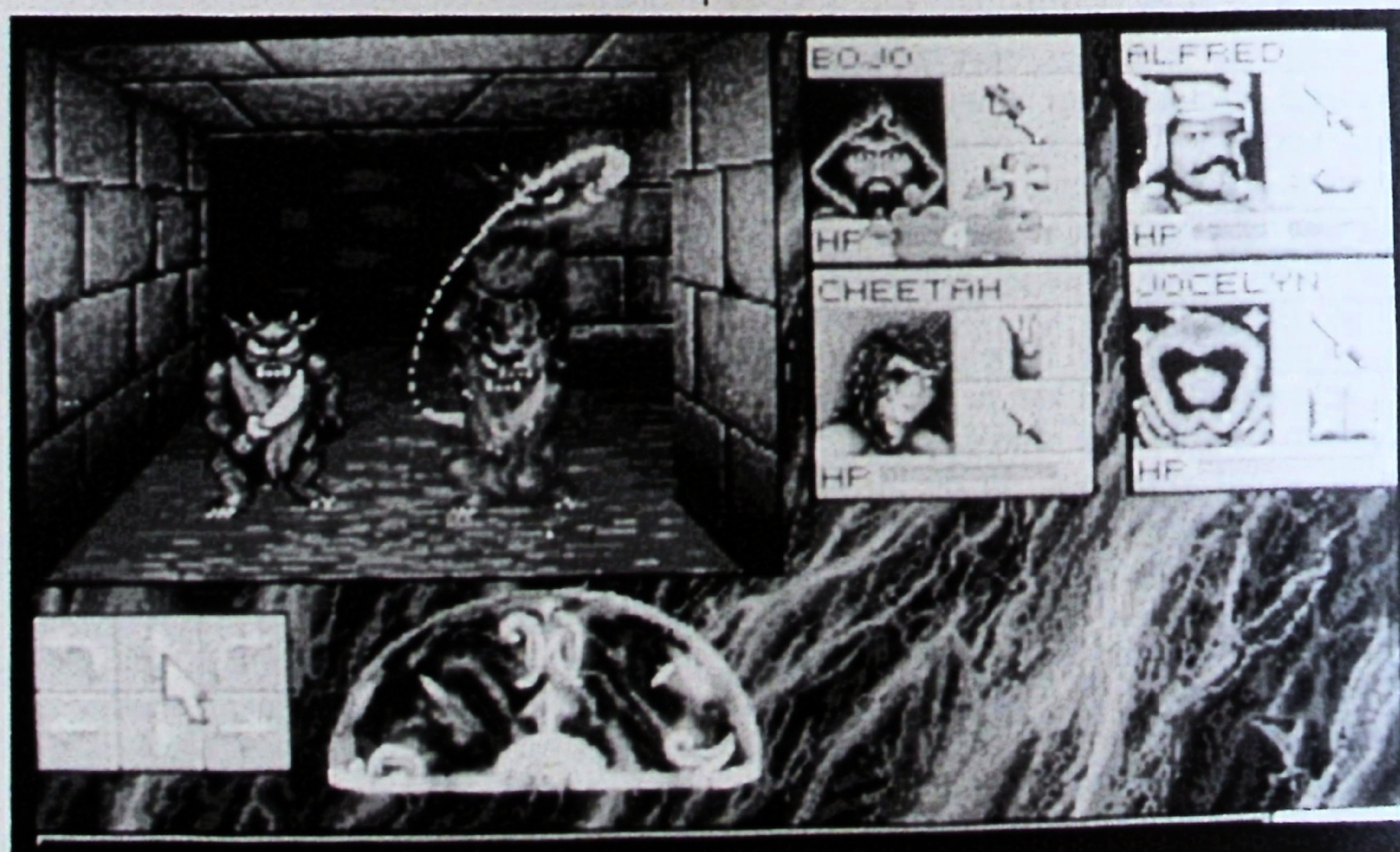
KONKLUSIE

Het spel komt op 5.25" of 3.5" diskettes die, als je geen harddisk hebt, nog een heel geklooi geven voor je alles geïnstalleerd hebt. Bij mij lukte het niet om het spel te installeren op de AT, maar op de XT wel. Toen ik echter het hele zaakje weer terugkopieerde van XT naar AT werkte het opeens wel (BUG?). Het spel is grafisch zeer goed gedetailleerd en vooral in VGA (EGA en CGA iets slechter d.m.v. het minder aantal kleuren) is er veel te zien, want hoewel muren meestal recht en hoekig zijn zie je zelfs afdrukken van fossielen in de stenen zitten en hiërogliefen van vroegere bewoners. In de handleiding staat alles wat je nodig hebt en hierin staat tevens de Off-Disk beveiliging die bestaat uit een wapen dat opgezocht moet worden. Bij het intro zit een goed muziekje met gedigitaliseerde geluiden terwijl er tijdens het spel weinig te horen is. Wel hoor je als je door de gangen wandelt, dat er nog iets door de gangen loopt en of ze achter je aan zitten of niet. Spinnen maken minder lawaai, dus heb je de neiging het volume wat harder te zetten. Doe dit echter niet te hard, want als ze je aanvallen maken ze opeens zo'n afgrijselijk geluid dat je je doodschrikt.

Je moet van dit soort spellen houden om ze te waarderen. Bij dit spel lukt mij dat al aardig, terwijl RPG's mij anders niet veel meer zeggen dan urenlang rondlopen door een doolhof waar je gek van wordt. Hopelijk is dit dan ook geen uitzondering en wordt de opvolger van dit spel (die er ongetwijfeld zal komen) weer net zo'n kanjer.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Arthur Geraerts



U.M.S.II - NATIONS AT WAR

Rainbird.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
VIDEORAM: 256k.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1-50.
Diskettes: 3.5" of 5.25" DD.
Richtprijs: FL. 129,=



In Software Gids nummer 4 beschreven wij The Universal Military Simulator, die toen voor een low-budget prijs werd gedumpt. Deze militaire simulator was al een taaie kluif, maar is kinderspel vergeleken bij de opvolger, die onlangs werd uitgebracht.
UMS2 - NATIONS AT WAR is ontworpen door Intergalactic Development Inc. en wordt uitgebracht door Rainbird, welk softwarehuis weer deel uitmaakt van de Microprose groep, terwijl de distributie hier in Europa in handen is van U.S.Gold in Engeland. Er zijn versies verkrijgbaar voor IBM en compatible computers, Amiga, Atari-ST, Apple IIGS en voor de Apple Macintosh.

SCENARIO'S

In tegenstelling tot UMS1, waarbij het mogelijk was zelf scenario's te ontwerpen, beperkt UMS2 zich tot 3 voorgeprogrammeerde scenario's, te weten:
1. De veldslagen van Alexander de Grote vanaf het voorjaar van 334 AC.
2. De veroveringen van Napoleon, die bijna twee decennia in beslag nemen.
3. Operatie D-Day, startend op 5 juni 1944 tijdens de Tweede Wereldoorlog.

Het is zeker niet de bedoeling van de makers, dat de speler deze veldslagen exact nabootst, al behoort ook dat tot de mogelijkheden. Er worden juist legio kansen geboden om de loop van de historie te beïnvloeden. In UMS2 is niet alleen de militaire strategie van belang, maar er moet ook rekening worden gehouden met politieke en economische ontwikkelingen, waarop de speler zelf invloed kan uitoefenen.

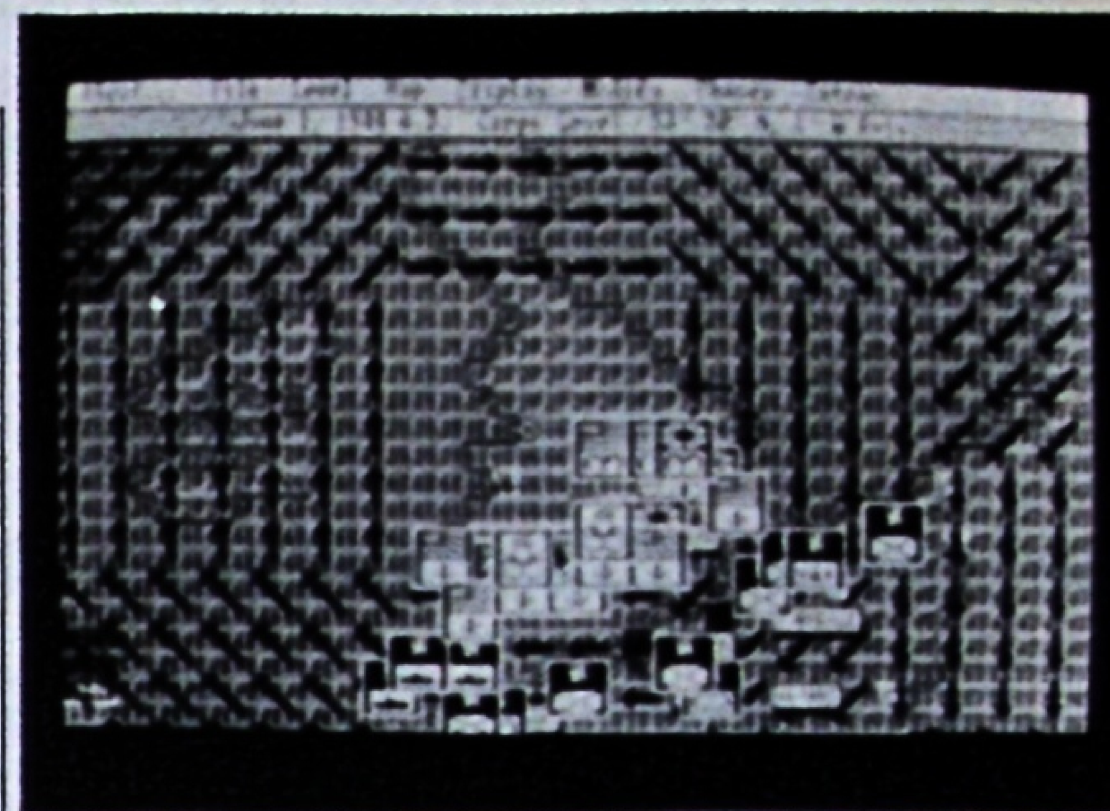
DE UITVOERING

In de lijvige doos vinden we buiten de diskettes een vrij dik boekwerk, dat onontbeerlijk is om deze strategische simulatie tot een goed einde te brengen. De handleiding is er in opgenomen en bovendien wordt een groot gedeelte gewijd aan de geschiedschrijving van de 3 scenario's. Het verdient zeker aanbeveling dit boek eerst goed door te nemen en dan pas op de computer aan de slag te gaan.
Bij het opstarten van de gewenste versie (op de IBM schijven kan men een keuze maken uit een CGA of een EGA versie) valt bij het verschijnen van het - zwart/wit- introbeeld meteen het totaal ontbreken van enig geluid op en dat blijft zo; er wordt tenslotte zwaar denkwerk van de speler verwacht.
Met het boekwerk in de hand en enige oefening lukt het vrij snel de basisfunkties onder de knie te krijgen, want alles is menugestuurd en werkt lekker soepel als men gebruik maakt van een muis. Wie geen muis heeft, kan gebruik maken van het toetsenbord. Net als bij UMS1 zijn de meeste graphics in zwart/wit, maar de EGA versie laat in ieder geval de landkaarten in kleur zien.

De snelheid van de schermopbouw is sterk afhankelijk van de in je computer aanwezige geheugenruimte. Met de basisgegevens (landkaart, terreininformatie, legereenheden) is het beeldscherm eigenlijk al overvol en wanneer je er extra gegevens bij wilt laden (namen van hoofdsteden, c.q. kleine steden, namen van de diverse eenheden, temperaturen, windrichtingen enz.) raak je het overzicht al snel kwijt. Je kunt dit soort gegevens maar beter op de uitvergrotingen van deelkaarten inladen. Nog beter is het af en toe wat kaarten uit te printen.

INGEWIKKELD

Voor de rest is het in UMS2 een kwestie van legereenheden verplaatsen, vijandelijke legers aanvallen, belastingen heffen en de opbrengst besteden aan bevoorrading van de manschappen of versterking van steden, c.q. havens en nog ontzettend veel meer. Het zou te ver gaan om op deze pagina alle aspekten van deze militaire simulator te belichten, want daarvoor is UMS2 te ingewikkeld. Er kunnen 50 landen (dus max. 50 personen) tegelijk in een oorlog betrokken zijn, waarbij je zelf kunt uitmaken welke door de computer worden gecontroleerd.



De scenario's kunnen op 3 manieren beëindigd worden: ten eerste als de historische periode afgelopen is, ten tweede als een land het overwicht heeft wat betreft de sterkte van zijn legers en ten derde als de provincies van een bepaald land de hoogste produktiecijfers laten zien.

Voor degenen, die UMS1 konden waarderen, zal de aanschaf van deze opvolger best de moeite waard zijn, want veel van de bezwaren die tegen de eerste UMS werden gemaakt, hebben de makers zich ter harte genomen, waardoor de speelbaarheid en het gebruiksgemak aanzienlijk verbeterd zijn. Voor nieuwe strategen in de dop is het niet noodzakelijk de voorloper te kennen; wel moet je uiteraard een ruime interesse in de materie hebben plus een fikse dosis geduld en uithoudingsvermogen.

In de handleiding zijn reeds extra scenario-diskettes aangekondigd en een 'planet editor' waarmee je zelf scenario's kunt maken.

J.Herps

BEELD:	7
GELUID:	nvt
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	7

AMIGA

UMS2 is geschikt voor de Amiga 1000, 2000, 2500 en 3000 met een minimum van 1 Mb RAM. De Amiga versie is vrijwel gelijk aan die van de PC, alleen de prijs is aantrekkelijker: FL. 99,=

ATARI-ST

Hetzelfde prijskaartje als voor de Amiga hangt aan de Atari-ST versie. Voor de ST-versie gelden bovendien enkele beperkingen (bijv.: van een legereenheid komen slechts de eerste 6 letters op het scherm) en wat extra's (bijv. er kunnen alternatieve terreingraphics worden ingeladen).

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

SOFTWARE
ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.
PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX
GIDS

PC (MS-DOS) SOFTWARE

ATOMIX .... 59,=(6)
ALTERED DESTINY .... 109,=(6)
ATF II .... 89,=(6)
AIRLINE TRANSPORT PILOT .... 129,=(7)
BATTLE CHESS II (CHINESE CHESS) .... 99,=(5)
BLUE MAX .... 119,=(7)
BUCK ROGERS .... 119,=(7)
COUNTDOWN .... 109,=(7)
COVERT ACTION .... 129,=(7)
CRIME WAVE .... 109,=(5)
DAS BOOT .... 119,=(7)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN .... 99,=(8)
DRAGON'S LAIR 2 - TIMEWARP .... 139,=(7)
DRAGON STRIKE .... 99,=(4)
DRAKKHEN (VGA/AT versie 5.25 HD) .... 99,=(6)
DUCKTALES .... 89,=(8)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK .... 129,=(6)
EYE OF THE BEHOLDER .... 99,=(8)
F-29 RETALIATOR .... 109,=(8)
FACES .... 99,=(4)
FIREHAWK (Thexder II) .... 89,=(7)
FOUNTAIN OF DREAMS .... 89,=(5)
FUTURE WARS .... 89,=(4)
HARD NOVA .... 99,=(6)
HARPOON .... 129,=(6)
IMPERIUM .... 99,=(7)
INFESTATION .... 99,=(5)
ISHIDO .... 99,=(6)
JET FIGHTER II .... 129,=(8)
JONES IN THE FAST LANE .... 119,=(6)
KING'S QUEST 5 (5.25+3.5 DD) .... 129,=(6)
KING'S QUEST 5 (AT/VGA HD 3.5 OF 5.25) 139,=(6)
KLAX .... 89,=(7)
KNIGHTS OF THE SKY .... 119,=(7)
LIGHTSPEED .... 129,=(8)
LORD OF THE RINGS .... 109,=(7)
M 1 TANK PLATOON .... 149,=(6)
MIDWINTER .... 119,=(5)
MIG 29 FULCRUM .... 119,=(7)
MIGHT & MAGIC 2 .... 99,=(4)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS .... 99,=(8)
M.U.D.S. .... 79,=(6)
NIGHT SHIFT .... 99,=(7)
OIL'S WELL .... 89,=(6)
OPERATION STEALTH .... 99,=(6)
PIRATES! .... 89,=(5)
PRINCE OF PERSIA .... 99,=(4)
RAILROAD TYCOON .... 119,=(3)
RED BARON (CGA/EGA 3.5+5.25 DD) .... 129,=(7)
RED BARON (VGA/AT 3.5+5.25 HD) .... 129,=(7)
RICK DANGEROUS II .... 89,=(7)
RISE OF THE DRAGON (EGA 3.5+5.25) .... 129,=(7)
RISE OF THE DRAGON (VGA HD 3.5 OF 2.25 129,=(7)
SAVAGE EMPIRE 5.25" HD .... 119,=(7)
SECRET OF MONKEY ISLAND .... 99,=(6)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE .... 119,=(7)

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

SILENT SERVICE II .... 119,=(5)
SIM CITY .... 99,=(3)
SORCERERS GET ALL THE GIRLS .... 99,=(8)
SORCERIAN (Dragonslayer 5) .... 129,=(5)
SPACE QUEST 4 (CGA/EGA 3.5+5.25 DD) .. 129,=(7)
SPACE QUEST 4 (VGA/AT 3.5 OF 5.25 HD) 129,=(7)
STAR CONTROL .... 99,=(6)
STELLAR 7 .... 99,=(7)
STORMOVIC .... 99,=(5)
STRATEGO .... 99,=(7)
STUNT DRIVER 5.25" .... 119,=(8)
SUPREMACY .... 119,=(8)
TEAM YANKEE .... 119,=(6)
TEST DRIVE III .... 109,=(5)
THEIR FINEST HOUR .... 99,=(3)
TIMEWARP (Dragon's Lair II) .... 139,=(7)
TRACON II .... 139,=(4)
TRACON II Nederlandse handleiding .... 169,=(4)
UMS 2 Nations at War .... 129,=(8)
WAR OF THE LANCE .... 99,=(4)
WARLORDS .... 89,=(7)
WHERE IN TIME IS CARMEN .... 109,=(6)
WING COMMANDER .... 129,=(6)
WING COMMANDER MISSION 1 3.5" .... 59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 1 5.25" HD .... 59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 2 3.5" .... 59,=(-)
WING COMMANDER MISSION 2 5.25" HD .... 59,=(-)
WOLFPACK .... 109,=(5)
WONDERLAND .... 109,=(7)
XIPHOS .... 95,=(7)
ZELIARD .... 89,=(6)

SOUND BLASTER muziekkaart FL. 479,=(4)
C/MS uitbreiding FL. 99,=(4)
SOUND BLASTER INCL. C/MS FL. 549,=(4)

Bel voor informatie: 03200- 47218

Software Gids TOP 10 PC software.

1	(1) Railroad Tycoon	Micro Prose
2	(2) Their Finest Hour	Lucasfilm
3	(2) Wolfpack	Broderbund
4	(-) Warlords	Strategic Studies
5	(4) Wing Commander	Origin
6	(-) Secret Weapons o/t Luftwaffe	Lucasfilm
7	(5) Prince of Persia	Broderbund
8	(6) Sim City	Infogrames
9	(-) Space Quest 4	Sierra
10	(-) King's Quest 5	Sierra

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

* 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

AMIGA SOFTWARE

Titel	Prijs
ALTERED DESTINY	99,=(6)
AMAZING SPIDERMAN	95,=(6)
ATF II	89,=(6)
BLUE MAX	99,=(7)
BUCK ROGERS	99,=(7)*
BARD'S TALE 3	89,=(7)
DAS BOOT	119,=(7)
DAYS OF THUNDER	89,=(5)
CRIME WAVE	89,=(5)
CURSE OF RA	79,=(6)
DRAGON'S LAIR II	139,=(7)
DUCKTALES	89,=(8)
ELVIRA MISTRESS O/T DARK	109,=(6)*
F-29 RETALIATOR	99,=(8)
IMPERIUM	99,=(6)
ISHIDO	99,=(6)
KLAX	79,=(7)
LARRY 1,2,3 triple pack	159,=(-)
M 1 TANK PLATOON	99,=(6)
MIDWINTER	99,=(5)
MIG 29 FULCRUM	119,=(7)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	79,=(8)
M.U.D.S.	89,=(6)
NIGHT SHIFT	89,=(7)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
RICK DANGEROUS II	89,=(7)
SECRET OF MONKEY ISLAND	89,=(6)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE	99,=(7)
SNOWSTRIKE	89,=(6)
STAR CONTROL	89,=(6)*
STRATEGO	99,=(7)
SUPREMACY	99,=(8)
TEAM YANKEE	99,=(6)
UMS-2	99,=(8)*
WARLORDS	99,=(7)
WONDERLAND	99,=(7)
WOLFPACK	99,=(5)*
XIPHOS	95,=(7)

ATARI-ST SOFTWARE

Titel	Prijs
ATF II	89,=(6)
CRIME WAVE	89,=(5)
CURSE OF RA	79,=(6)
DAS BOOT	119,=(7)
DAYS OF THUNDER	89,=(5)
DRAGON'S LAIR 2-TIMEWARP	139,=(7)
DUCKTALES	89,=(8)
ELVIRA MISTRESS O/T DARK	109,=(6)
F-29 RETALIATOR	99,=(8)
IMPERIUM	99,=(7)
KLAX	79,=(7)
LARRY 1,2,3 triple pack	159,=(-)
MIG 29 FULCRUM	119,=(7)
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS	79,=(8)
M.U.D.S.	89,=(6)
NIGHT SHIFT	89,=(7)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
QUEST FOR GLORY II	149,=(5)
SECRET OF MONKEY ISLAND	89,=(6)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE	99,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
SUPREMACY	99,=(8)
TEAM YANKEE	119,=(6)
UMS-2	99,=(8)*
WONDERLAND	99,=(7)
XIPHOS	95,=(7)

Bestellingen:
Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen inkl. verzendkosten. Bij levering onder rembours wordt FL. 7,50 kosten in rekening gebracht. (Remboursen alléén binnen Nederland)

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

PC SOFTWARE: Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", DD of HD. Zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan.

Bel voor informatie: 03200- 47218

SPELLCASTING 101.

SORCERERS GET ALL THE GIRLS.

Legend Entertainment Company.
PC/PS1/PS2 & compatibles.
Ram: 512Kb.
Hercules: met emulator.
CGA/EGA/VGA/MCGA: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: NEE.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Realsound: JA.
AdLib: JA.
Mt-32: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



Algemene informatie.

Zoals hierboven staat werkt het spel ook op Hercules. Dit kan alleen als je een emulator gebruikt. Het beeld wijkt dan niet veel af van CGA, want ook in de CGA-mode krijg je alleen maar grijstinten. In de VGA- en EGA-mode is het beeld hetzelfde. Dat betekent echter niet dat de plaatjes slecht zijn, integendeel zelfs. Het spel werkt ook op langzame computers. Zo werkt het al redelijk op een 5Mhz. XT machine. Alleen duurt het iets langer voordat je een antwoord krijgt op het door jouw ingetikte. Vanaf 10Mhz. gaat alles lekker vlot. Muziek krijg je ook, tenminste wanneer je het spel van harddisk speelt. Dit komt omdat je de diskettes, zoals je ze in de doos vindt, naar de harddisk moet installeren. Dit gebeurt met een installatie programma. Daarbij worden de twee muziekfiles geUNPACT. Als je dus van diskette speelt zijn deze files niet geUNPACT, dus heb je geen muziek. De REALSOUND is erg zacht en dit is niet alleen bij dit spel. Maar als je je oren spitst hoor je in dit geval heel mooie muziek bij het introscherm. Verder komt er in het spel weinig muziek voor, behalve dan wanneer je een toverspreuk gebruikt.

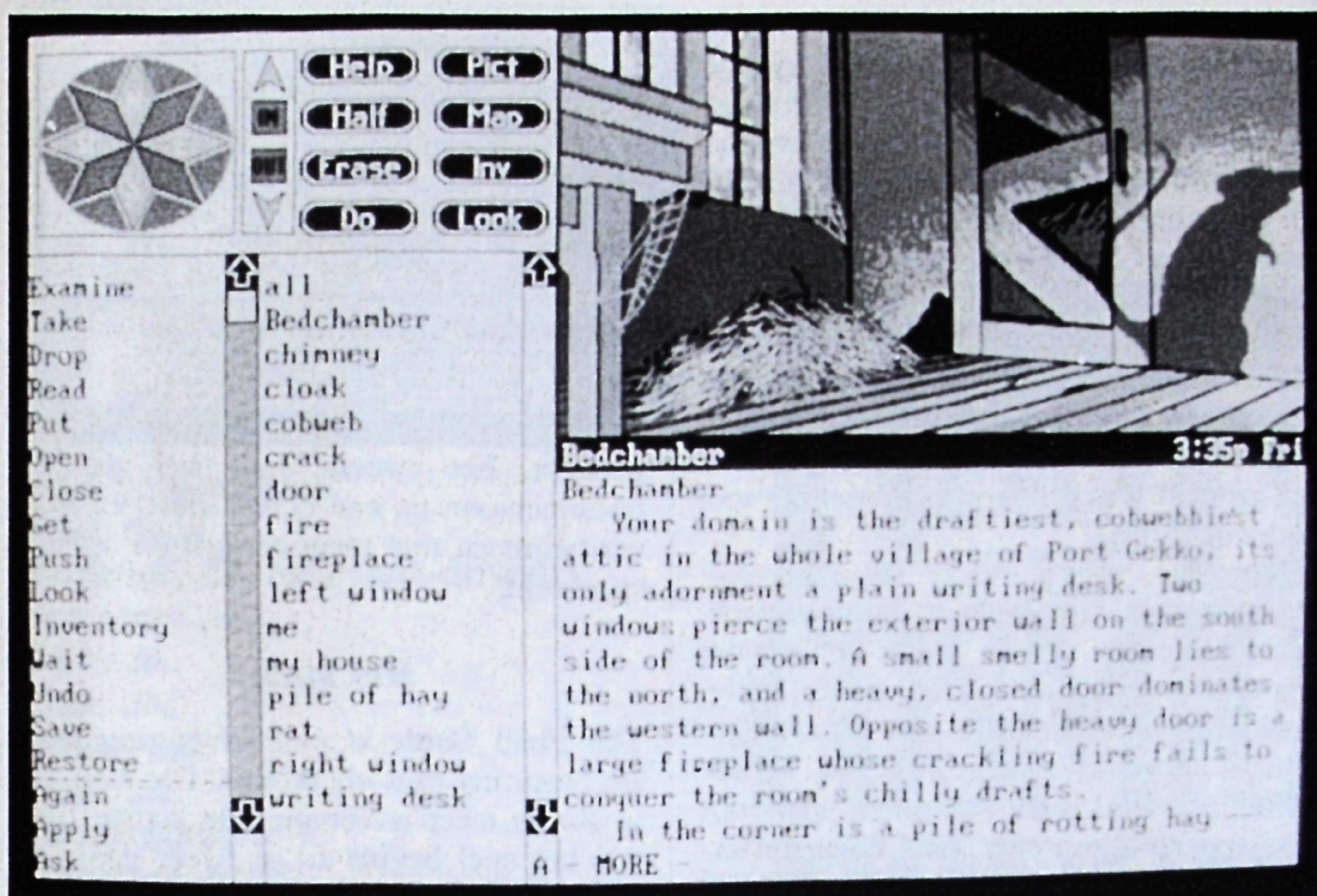
De besturing is zeer goed. Je kunt muis en keyboard tegelijk gebruiken. Je hoeft geen teksten in te tikken als je dit niet wilt, maar het kan wel. Als je een werkwoord uit de rij op het scherm hebt gekozen verschijnt er een rij voorzetsels op het scherm die bij dat woord passen. Dit maakt de besturing zeer makkelijk. Ook handig is de UNDO funktie. Als je dood gaat en je hebt niet geSAVEd dan gebruik je UNDO en je gaat verder op de plek waar je dood ging. Deze funktie werkt alleen als je genoeg RAM hebt. Zo niet, dan verschijnt er in het begin een waarschuwing op het scherm dat je te weinig geheugen hebt en dat je de UNDO funktie niet kunt gebruiken. Bovendien kun je het spel dan niet uitspelen. In zo'n geval kun je het beste de computer met een kale DOS opstarten. Maar denk dan wel aan de mousedriver.
Ook handig is de SCRIPT funktie. Hiermee kun je alle teksten die op het scherm komen in een file onderbrengen om later bijvoorbeeld uit te printen. De doos tenslotte is stevig en goed gevuld. Als je de doos van buiten bekijkt ga je misschien aan een soort variant van LARRY denken. Dit is echter niet het geval. De taal die gebruikt wordt lijkt misschien wel een beetje op die uit de LARRY-serie, maar dat kun je afzetten. Je krijgt dan wel wat minder humor. In de doos zit een handleiding waarin de installatie beschreven staat. Verder staat de besturing uitvoerig beschreven. Dan is er verder een inschrijfformulier van de universiteit waar je in het spel naar toe moet. Dit formulier is ook gedeeltelijk de beveiliging. Op de universiteit moet je je inschrijven, daarbij vragen ze wat informatie van deze kaart. Ook voor de beveiliging is er een zeer mooie kaart van de oceaan waarop je moet gaan varen. Op deze kaart staan de coördinaten die je moet invoeren om te kunnen varen.
Het scherm is goed opgebouwd. De plaatjes zijn niet zo heel groot, maar wel voldoende gedetailleerd. Verder is er een kolom met voorwerpen en een kolom met werkwoorden. Je kunt door middel van een roos met daarop de windrichtingen de persoon ergens naar toe laten lopen. Heel mooi en handig is een kaart die je kunt oproepen. Daarop staat aangegeven waar je op het moment bent. Kortom; de verzorging is uitstekend.

Het spel.

We hebben hier te maken met een rollenspel. Dit is echter wel van een heel andere aard dan bijvoorbeeld de "BARD'S TALE" serie. Het spel bestaat uit acht episodes. Deze zijn zeker niet makkelijk, wat het spel niet echt geschikt maakt voor beginners.
Je bent Ernie Eaglebeak. Je woont bij je stiefvader die een man van je wil maken. Dat is eigenlijk ook wel nodig, want Ernie is een beetje een 'nerd' (zoiets als Larry dus). Ernie zelf wil liever naar de tovenaars universiteit want "SORCERERS GET ALL THE GIRLS". Dat is eigenlijk ook de enige reden waarom hij daar wil studeren. Ernie zit opgesloten op zijn kamer, wanneer het spel begint. Hieronder een samenvatting van het spel.

Hoofdstuk 1:
The escape.

Er zijn verschillende mogelijkheden om uit het huis te komen, bijvoorbeeld door de afvoer. Als dit is gelukt zorg je dat je



nieuwe kleren uit de schuur haalt. Dan ga je op weg naar de universiteit.

Hoofdstuk 2:
Sorcerer University.

Hier moet je een heleboel dingen doen. Zo moet je bijvoorbeeld de lessen volgen, die op het inschrijfformulier staan. Je moet verschillende spreuken vinden. Bovendien moet je een paar moeilijke raadsels oplossen. Heel erg belangrijk is het surfboard, dat heb je nodig voor het verdere verloop van het spel. Bezoek ook de feestjes, hier krijg je nieuwe informatie en kun je ook een spreuk krijgen. Op donderdag om tien voor twaalf wordt de universiteit overvallen. Je moet er voor zorgen dat je sommige puzzels vóór dat tijdstip hebt opgelost. Dit betreft de puzzels in de bibliotheek en de puzzel in het huis van de president.

Hoofdstuk 3:
The Island of the Lost Souls.

Dit is niet echt moeilijk, maar je doet er vrij lang over. Je moet hier namelijk met een spreuk 80 mensen hun ziel teruggeven. Als je in een veld bent komt er telkens een fee die iedere keer een andere naam noemt en vraagt of je de betreffende persoon gezien hebt. Je moet die namen opschrijven en in alle velden maar proberen of de bijbehorende personen daar zijn.

Hoofdstuk 4:
The island Where Time Runs Backward.

Dit is echt een heel moeilijk eiland. Hier moet je alles omgekeerd doen. Dus als je op het surfboard wilt moet je intikken dat je eraf wilt. Bovendien zijn alle toestanden waarin je verkeert het gevolg van eerdere gebeurtenissen.
Bijvoorbeeld: als je aankomt zit je onder de modder. Dat komt omdat je eerder in een modderbad hebt gelegen en dat gebeurt dan weer later op dat eiland. Dus eigenlijk ben je terug in de tijd. Op dit eiland is de UNDO funktie erg handig, want bij elke foute opdracht ga je dood.



Hoofdstuk 5:
The island of the Horny Women.

Op dit eiland worden vrouwen vastgehouden, die je moet bevrijden. Hiervoor moet je je als vrouw verkleden. De spullen daarvoor liggen over het eiland verspreid. Zorg er wel voor dat je, als je aankomt, al je spullen bij de haven laat liggen. Anders kun je niet alles dragen.

Hoofdstuk 6:
The Restaurant at the End of the Ocean.

Hier moet je in het begin heel voorzichtig zijn met de doos. Bij een verkeerde opdracht is de doos voor altijd verloren en moet je dus om toch verder te kunnen een eerdere spelsituatie laden. In het restaurant moet je alle menu's lezen. Als je ze goed bekijkt herken je daar hints op. En je krijgt er ook weer spreuken bij. Alles moet echter wel snel gebeuren.

Hoofdstuk 7:
The Island of the Gods.

Op de universiteit heb je geleerd dat de plaats waar de goden wonen door de eeuwen heen verloren is gegaan. Daarom heeft de surfplank geen instelling voor dat eiland. Dat kan verholpen worden met een spreuk. Op het eiland aangekomen open je de deur met een sleutel die je gekregen hebt. Er is dan niemand, dus wacht je een tijdje. Uiteindelijk gaan je maar eens rondkijken op het eiland. In de westelijke kamer kun je nog een spreuk pakken. Bij het afval moet je de al genoemde doos nemen en zo snel als je kan naar je surfboard rennen en weg varen.

Hoofdstuk 8:
Fort Blackwand.

Deze episode kun je alleen spelen wanneer je alle andere af hebt. Je hebt hier namelijk veel spreuken nodig die je op de eerdere eilanden moest pakken. Als je hier iets wilt intikken moet je alle letters van een woord vervangen door de daarop volgende letter in het alfabet. Dus A wordt B en B wordt C enz. Op die manier wordt GET bijvoorbeeld HFU. Eerst is er een zeeslang die je met een spreuk kunt verslaan. Tenslotte moet je nu een meisje bevrijden. En een heleboel spreuken gebruiken voordat je het spel hebt uitgespeeld.

Een andere volgorde om de episodes te spelen is toegestaan. De episodes 1, 2 en 8 staan echter vast. 1 en 2 als eerste en 8 als laatste. De volgorde hierboven is echter wel de handigste manier.

Konklusie.

LEGEND is een nieuw softwarehuis en heeft meteen een prachtig spel gemaakt. Alles ziet er prima uit, zowel de verpakking, de inhoud, als het spel zelf. Het is te hopen dat LEGEND meer van dit soort rollenspellen maakt in de toekomst. Honderd gulden is niet veel voor zoiets moois als dit. Ik heb het spel overigens ook al voor honderdtwintig gulden te koop gezien. Uitkijken waar je koopt dus. Een 'betoverend' spel.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10.

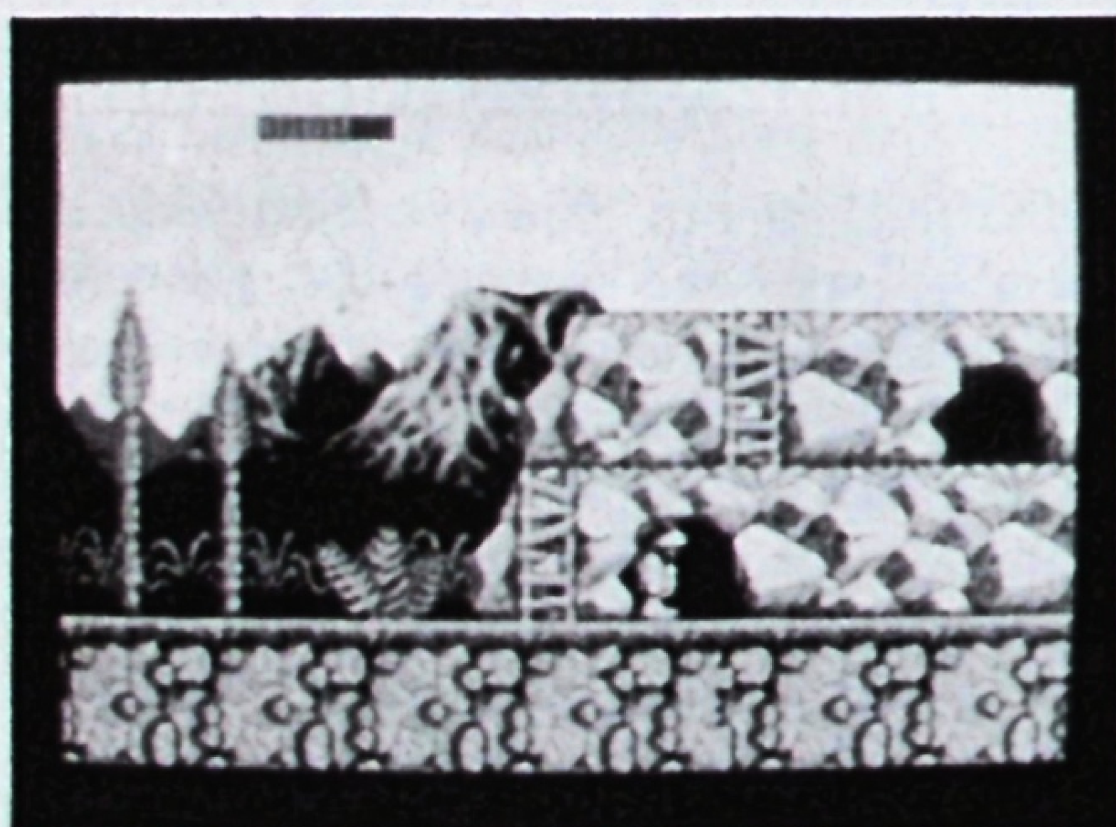
Martijn van Gessel.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



PREHISTORIK

Titus.
PC & compatibles.
Hercules/CGA: JA.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Soundblaster: JA.



In tegenstelling tot PROPHECY 1 (zie pag. 27) is dit spel zeer snel, zodat het al goed draait op een 10 Mhz. XT. Uiteraard niet zulke fraaie scrollings, maar toch boven het gemiddelde, leuk geluid en leuke animaties. Alles komt erg Japans over en grafisch lijkt het dan ook erg op de software zoals die voor spelcomputers gemaakt wordt. Onze MSX-ers zullen zich bij dit spel snel thuis voelen.

De eerste keer dat het spel wordt gestart kun je kiezen uit 5 talen, de grafische kaarten, de muziekkaarten en evt. een joystick. Deze keuzes worden vastgelegd in een file, zodat een volgende keer het spel meteen opstart in de juiste configuratie.
Het beeld is eenvoudig maar leuk, de besturing is goed en verder is het een echt arcade spel. Met een holbewoner moet je op zoek gaan naar voedsel. Onderweg moet je allerlei monsters verslaan en kun je wapens, schilden e.d. vinden. Klimmen en springen, vliegende vissen ontwijken, oppassen voor gooiende apen en aan het eind van elk level een gigantisch eindmonster: beeldvullend! Ik heb level 1 gehaald, maar de enorme dinosaurus (of wat het is) aan het eind van dit level kon ik slechts enkele tikken op z'n tenen verkopen en daar was dit beest echt niet erg van onder de indruk.

De animaties zijn leuk en humoristisch, maar de velden van de levels hebben net iets te weinig variatie. Het spel is lastig, maar niet echt moeilijk dus minder geschikt voor de doorgewinterde arcade liefhebber. Wel is dit een prima spel voor langzamere computers. In CGA en Hercules mis je de leuke kleuren, maar blijft het spel goed speelbaar.
Nu maar afwachten wanneer het uitgebracht wordt en wat het gaat kosten. Een prijs van ca. FL. 80,= is dit spel wel waard.

```
BEELD:            7
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    7
```

Alfred Debels

THE FINAL BATTLE.

Softwarehuis: P.S.S.
PC & compatibles.
CGA/EGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 99,=

Op de demonstratie diskettes stond een tekstfile waarin vermeld wordt dat de bediening van het spel erg moeilijk is, zelfs als je de handleiding erbij hebt. Je bent dus gewaarschuwd. Ik had geen handleiding en ik ben er dan ook niet helemaal uitgekomen. Toch is het me redelijk gelukt een gedeelte van dit adventure te spelen. De demo-versie had echter nog een aantal foutjes. Dit is vaak het geval bij demonstratie-versies, maar ik zal ze toch maar even vermelden. Als eerste bleek dat wanneer ik het spel op EGA kleuren draaide, de besturing niet werkte. Het enige wat ik hiertegen heb kunnen doen is het spel in CGA te laten draaien. Helaas krijg je in deze mode alleen grijstinten. Veel kleuren heb ik dus niet gezien. Hierdoor heb ik het beeld vooral moeten beoordelen door goed naar het eerste veld in de EGA mode te kijken. Voor de rest heb ik bij CGA de kleuren er maar even bij



gedacht. Een tweede fout was dat de hoofdpersoon na een eerste aktie meteen verdwijnt en niet meer terugkeert op het speelveld.

Het spel.

The Final Battle is een adventuregame. De besturing gaat via ikonen. Dat zien we in steeds meer adventures de laatste tijd. Als het spel begint zit je, weer eens, in een cel opgesloten. En je raadt het al: je moet er uit zien te komen. Dat lukt wel na een tijd met de ikonen geoefend te hebben. Wanneer je dan eindelijk uit je eigen cel bent kom je in een nieuwe cel. Daarvan trappen we de deur maar in. En zo zijn we uit deze cel. Tot zover is het nog wel te doen, maar nu je in het gebouw rondloopt kom je allerlei voorwerpen tegen. Alleen, er is een nadeel: het is mij nog niet gelukt iets te pakken. Ik denk dat dit wel zal lukken met behulp van de handleiding. Maar die moet je dan ook wel hebben. Er moet ook gevochten worden, want ik ben al een paar wachters tegengekomen die mij even een kopje kleiner hebben gemaakt. Dat was voor hen niet zo moeilijk, want ik kon me niet verdedigen zonder wapen.

Konklusie.

De graphics zijn matig en op CGA, waar je alleen grijstinten krijgt, erg onduidelijk. Op een EGA monitor krijg je tenminste wat kleur waardoor het allemaal beter zichtbaar wordt. Geluid ben ik echter helemaal niet tegengekomen, nog niet het kleinste piepje. Ook bij het titelscherm krijg je geen geluid. De besturing kan met muis of met keyboard. Met muis is de besturing al niet geweldig, maar ik kan het spelen met keyboard helemaal afraden. Het spel in totaliteit is niet meer dan matig. Er kan misschien nog iets van gemaakt worden als de programmeurs de besturing verbeteren en muziek erbij maken voordat het op de markt komt. Maar dan nog zou het goedkoop moeten worden om er redelijk over te kunnen schrijven.

```
Beeld:            7
Geluid:           n.v.t.
Spelkwaliteit:    6
Prijs:            4
```

Martijn.

WIZARDRY

WIZARDRY ANNO 1991

Sir-Tech.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
Harddisk: JA. (of 2 disk-drives)
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25"
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

Het Canadese softwarehuis Sir-Tech brengt niet veel titels uit: "alleen maar" de WIZARDRY serie, waarmee in 1980 begonnen werd en waarvan tot nu toe van de delen 1 t/m 5 twintig miljoen exemplaren over de hele wereld verkocht werden. WIZARDRY was gedurende de jaren tachtig hèt voorbeeld van het "Role Playing Adventure" (al vinden sommigen dat ook van de ULTIMA serie). Met BANE OF THE COSMIC FORGE is WIZARDRY nu helemaal aangepast aan de eisen van de tegenwoordige tijd........

Technische gegevens:

BANE OF THE COSMIC FORGE is uitgebracht voor MS-DOS (tevens Tandy), Apple Mackintosh en Amiga. Voor de Amiga is 1 Mb. geheugen noodzakelijk en met geheugenuitbreiding is dit adventure ook geschikt voor de Amiga 500.
Op MS-DOS machines zijn er in principe geen problemen: het spel is door de maker getest op een 8088 computer en het programma stelt zich automatisch in op de in de computer aanwezige processor. Een uitzondering vormde bij ons de 386-SX: deze machine moet opgestart worden zònder turbo, waarna tijdens het spelen op hogere snelheid overgeschakeld moet worden, anders draait het programma te langzaam.
De door ons geteste versie is de 16-kleuren EGA uitvoering. Er is sprake van, dat er ook een 256-kleuren VGA versie op de markt komt. Of deze in Nederland verkocht zal gaan worden, is ons echter niet bekend.

BANE OF THE COSMIC FORGE

Uitvoering:

De stevige kartonnen doos bevat uiteraard de diskettes (in ons testpakket vijf 5.25" exemplaren), die geïnstalleerd dienen te worden op harddisk of op blanco disks. Er is geen on-disk beveiliging; wel zit er in de doos zo'n gemeen klein boekje met rood/bruine pagina's, waarop honderden verschillende icon-combinaties staan met de daarbijbehorende spells. Deze moeten iedere keer als er een nieuw spel wordt begonnen of een geSAVEd spel wordt ingeladen worden ingevoerd.
Verder een notitieblok, waarop de gegevens van de personages kunnen worden bijgehouden, wat promotiemateriaal (o.a. een bestelformulier voor het hintbook en een poster) en tenslotte het belangrijkste item: de gebruiksaanwijzing. In deze nogal lijvige "Playmaster's Guide" vind je de basisinformatie om met BANE OF THE COSMIC FORGE aan de gang te kunnen gaan, maar voor de rest word je aan je lot overgeleverd en zul je alles zelf uit moeten zoeken.
Ik waarschuw hierbij maar vast even: deze "Role Playing Simulation" (zoals hij door de makers genoemd wordt) is alleen geschikt voor spelers met stalen zenuwen, een ijzeren geduld en zeeën van vrije tijd. Bovendien is een zeer goede kennis van de Engelse taal geen overbodige luxe.

Aan het werk

Waar het om gaat in dit adventure is het vinden van de "Bane of the Cosmic Forge". Dit is een magische pen, die alles wat ermee geschreven wordt tot waarheid laat worden. Het laatste wat er over dit magische schrijfgerei bekend is, is dat het in de Middeleeuwen in handen was van een koningspaar, dat gezamenlijk alles wat kwaadaardig, pervers en korrupt was vertegenwoordigde. De zoektocht begint dan ook in de hal van het kasteel, dat door dit illustere tweetal bewoond werd: er wordt een poort geopend, dan nog een en je zestal staat in de stoffige hal, waarna de poorten zich sluiten. Een weg terug is er niet meer.......

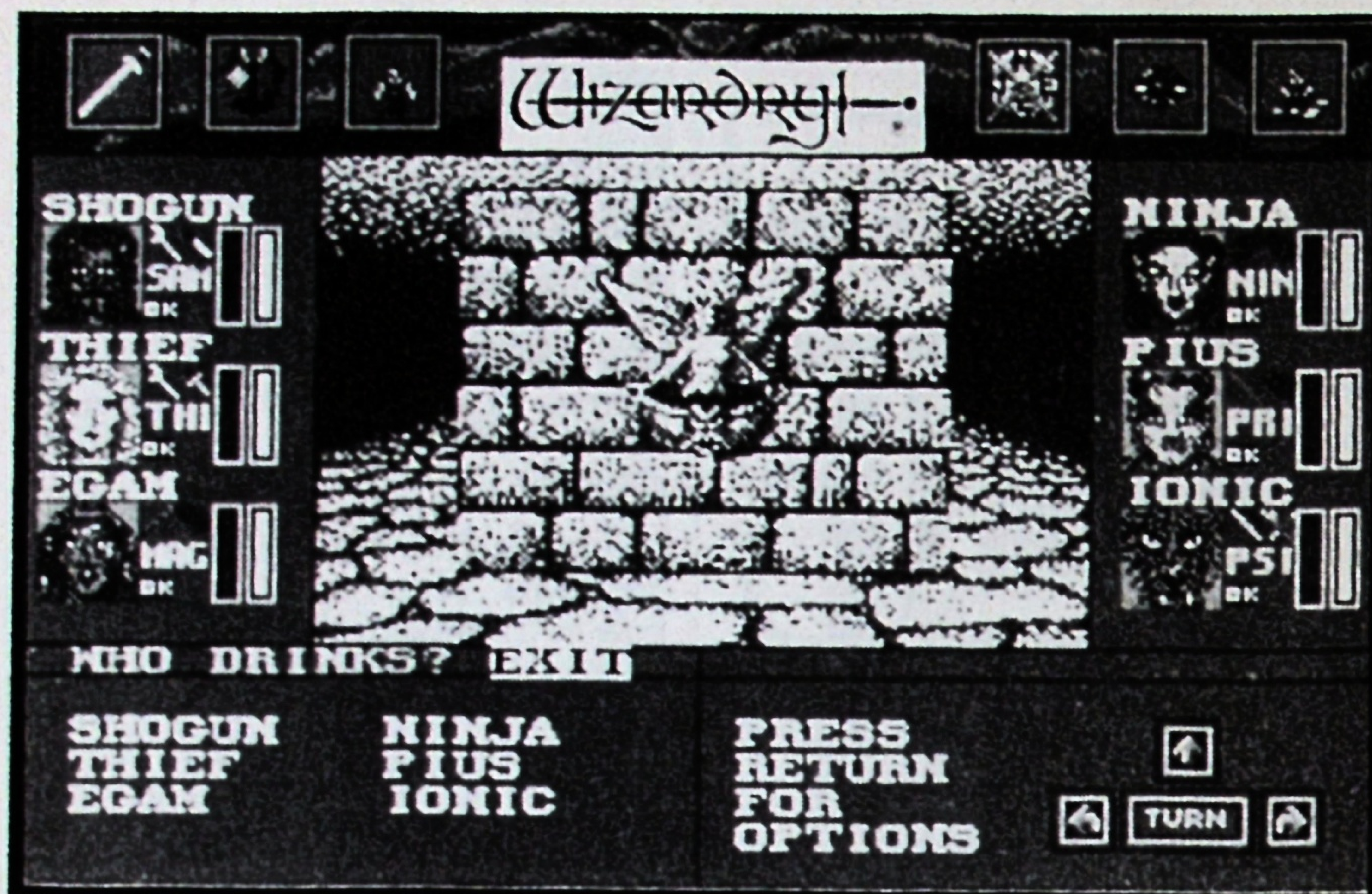
Voordat je groep zover is, moet hij eerst "nog even" samengesteld worden. Er is keus uit 11 "character races", waarvan de Human, Elf, Dwarf, Gnome en Hobbit vrij bekend zijn uit talloze andere adventures. Wat aparter zijn de Faerie, Lizardman, Dracon, Felpurr, Rawulf en Mook. Al deze figuren hebben hun specifieke eigenschappen, die essentieel zijn voor het uitzoeken van een bij hen passend beroep, waaronder Fighter, Mage, Priest, Thief, Ranger en Bard. Maar ook kun je een Alchemist worden, die afwijkende toverspreuken kan gebruiken of zelfs eigen spells kan samenstellen. Er zijn ook "hogere" beroepen zoals Psionic, Valkyrie, Bishop, Lord, Samurai, Monk en Ninja, maar net zoals in onze maatschappij gaat daar een zware beroepsopleiding aan vooraf.
Het samenstellen moet met de uiterste zorg gedaan worden, want als je eenmaal met de party op weg bent, kun je niets meer veranderen. Een groepslid, dat in de praktijk tegenvalt, kan niet vervangen worden en de enige hoop is in zo'n geval, dat hij of zij op latere leeftijd een ander beroep kan kiezen en wat bruikbaarder wordt. Als je hele groep waardeloos blijkt te zijn, dan zit er niets anders op dan overnieuw te beginnen. Alle groepsleden worden in een aparte file bewaard en kunnen steeds weer worden ingeladen, maar dan ben je gedwongen een nieuw spel te starten en is iedereen weer een "leveltje 1".

De graphics

Terug naar de hal met de uitgezochte party. Vergeet niet eerst "Review character" te geven en daarna "Equip", want hier liggen al allerlei monsters op de loer, die je anders in je blootje zonder wapen te lijf moet gaan, wat in dit geval geen beste start is.
Nu kun je even rustig om je heenkijken en je verbazen over wat de programmeur (David Bradley) met 16 kleuren bereikt heeft. De muren zien er realistisch uit met een gedetailleerde steenstruktuur, flakkerende kaarsen, fonteintjes (waaruit je kunt drinken met niet altijd even prettige gevolgen) en talloze deuren, c.q. poorten.

Gedigitaliseerd geluid

Het geluid is onderverdeeld in twee kategoriën: het "dungeon" geluid (knarsende deuren, druipend water etc.) en het "mon-



ster" geluid. In het "configuration menu" kunnen beiden harder of zachter gezet worden ten opzichte van elkaar of helemaal uit, als je dat liever hebt. Bij dit spel is het bezit van een geluidskaart niet absoluut noodzakelijk, want de gedigitaliseerde geluiden zijn tevens te horen via de interne speaker van je (MS-DOS) computer. Elk monster heeft zijn eigen geluid: het geritsel van de ratten, het gegil van de vleermuizen, een soort koorzang van de bandieten en het geslijm van "Slimes". Het klinkt allemaal zeer realistisch. Ook de groepsleden hebben hun eigen soundje: als ze geraakt worden tijdens een gevecht, zeggen ze "Au", waarbij de vrouwen een hoog stemmetje hebben en de mannen een sonore bas. Zeer kunstig gedaan.

Dobbelstenen.

In BANE OF THE COSMIC FORGE is heel veel afhankelijk van het toeval, maar bij dit spel is dit een kwestie van ingewikkelde berekeningen. Dit blijkt al bij het aanmaken van de karakters, waarbij het percentage "Karma" door middel van het gooien van dobbelstenen bepaald wordt. Ook tijdens de gevechten spelen de dobbelstenen een grote rol.
Een gevecht wordt aangekondigd door de mededeling "Encounter", gevolgd door het geluid van de betreffende tegenstander(s) en tenslotte de fysieke opkomst. Net als bij EYE OF THE BEHOLDER zie je vijanden tegenover je staan of om je heen vliegen (bats). De bewegingen van de monsters zijn heel natuurgetrouw en dit geldt ook voor het vechten op zich: je Fighter zal bijvoorbeeld met zijn zwaard moeilijk een snelbewegende rat of een rondvliegende vleermuis kunnen raken.
Gelukkig hebben de magiërs en de priesters vanaf het begin al een aantal spells tot hun beschikking en daar komen de dobbelstenen weer aan te pas. Er zijn per klasse 6 soorten invloedssferen: vuur, water, lucht, aarde, geestelijk en magisch. Een vuurspreuk is bijvoorbeeld "Energy Blast", die 2 spellpoints kost. Nadat je deze gekozen hebt, gaat er een dobbelsteentje flikkeren uit een rij van 6. Hoe hoger je level, des te meer stenen kun je opschuiven met een maximum van in dit geval 12 spellpoints. Hierbij worden de punten opgeteld, die de gooi met de dobbelsteen oplevert, waarna het effekt van de spell op je tegenstanders zichtbaar wordt. Deze "Energy Blast" ziet er op het scherm uit als een vuurbal en als je tegenstander erdoor gedood wordt, knalt deze letterlijk uit elkaar.

Raadsels

Hoe leuk het vechten ook is, het is slechts een hulpmiddel om je levels op te voeren, meer skills en spells te verzamelen en aan items te komen. Om dit adventure tot een goed einde te brengen, moet je talloze raadsels oplossen en zoeken tot je een ons weegt. Zoals gezegd bevinden zich in het kasteel deuren en poorten, maar wat ik nog niet verteld had, is dat de meeste hiervan op slot zitten.
De deuren kunnen op verschillende manieren geopend worden. Ten eerste met een sleutel, die je wel net bij de hand moet hebben. Ook kunnen ze ingeramd worden door een sterk groepslid of het slot kan opengebroken worden door iemand, die vaardig is in "Skulduggery". Je ziet dan één of meer vakjes op het scherm, die groen moeten zijn om de deur open te laten springen. Blijven ze rood, dan is de deur op een gegeven ogenblik "jammed" en kun je het verder wel vergeten. Magiërs met een "Knock-Knock" spell lukt het ook nog wel eens een deur te openen. Er zijn echter deuren, die een speciale sleutel nodig hebben en dat geldt altijd voor de goudkleurige poorten.

Verder zijn er door het hele kasteel heen schatkisten te vinden, die meestal een magische bescherming hebben en omzichtig geopend dienen te worden. In de kamers zijn diverse soorten aanwijzingen en raadsels te vinden, alsmede magische voorwerpen waarvan je zelf moet uitzoeken waarvoor ze dienen.
In het kasteel vind je niet alleen vijanden, maar soms kom je "NPC's" tegen, die je tips kunnen geven of op een andere manier kunnen helpen. Vaak kun je bij deze figuren wapens en ander bruikbaar materiaal kopen, c.q. verkopen.
Het verloop van de kontakten met deze Non-Playing Characters is sterk afhankelijk van wat je in de loop van het adventure hebt gedaan of hebt nagelaten. Dit is eveneens het geval met het uiteindelijke eindspel, dat op verschillende manieren kan plaatsvinden. De makers raden dan ook aan meerdere versies van het spel te SAVEn. Tijdens het spelen kan ten alle tijde geSAVEd worden, waarbij de vorige situatie overschreven wordt, maar door het overnemen van de SAVE-file op een andere diskette of in een andere subdirectory, kunnen meerdere kopiën bewaard worden.

KONKLUSIE

Alle mogelijkheden van BANE OF THE COSMIC FORGE kunnen onmogelijk op deze pagina's beschreven worden. Je moet het echt zelf spelen om erachter te komen, wat dit programma te bieden heeft. In ieder geval is het niet voor niets, dat dit spel in het korte tijdsbestek van zijn bestaan al diverse onderscheidingen heeft gekregen en door menigeen is uitgeroepen tot het beste adventure tot nu toe.
Ik ben er zelf nu een klein weekje mee beziggeweest (op een eerlijke manier), samen met Alfred die door het rommelen in de data een "superploeg" heeft rondlopen met maximale hitpoints enz. en we zijn eigenlijk nog helemaal nergens. Echt om gek van te worden........

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8



Beschikbaar gesteld door D+S Software.
N.B. Met onze komplimenten aan de heer Dees, die ons niet alleen voorzag van het spelpakket, maar tevens een uitgebreide persmap meestuurde met aanvullende informatie.

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

in BELGIE is alles verkrijgbaar bij:
HET COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
M Sabbestraat 39, B-2800 Mechelen
tel: 015-20 66 45 fax: 015-20 73 32
HET COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
Moerkerksesteenweg 241, B-8310 Brugge
tel: 050-37 09 61 fax: 050-36 16 55

COMPUTERBOEKEN Top 30 Juni 1991

Basishandleiding WordPerfect 5.1 15
Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
Leidraad DrawPerfect 1.1 12,95
*CLIPPER 5.0 - SYBEX Professioneel ... 99
Handleiding DOS 4.01 (Oets) 49
*Clipper Programming Guide, 2nd 5.0 .. 79
Basishandleiding Lotus 1-2-3 2.2 en 3 15
Basishandleiding DOS & Hard Disk 15
Leidraad DOS 4.0 12,95
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen) 65

Werken met Windows 3.0 NL 69
Clipper 5.0 Developers Library + disk 99
Het Complete DOS 4.0 Boek 69
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL 29,50
Werken met WordPerfect 5.1 NL (QUE) 99,50
Het Grote LARRY Boek 29,50
*Basishandleiding Windows 3 15
*Basishandleiding WordPerfect Gevorderd 15
*Hintbook King's Quest V 25
*ResEdit Complete - incl ResEdit 2.1 79

Tekenen met Dr.Halo/Dr.Genius 22,50
Gids voor Microsoft Works 2.0 NL .. 59,50
*Undocumented DOS 99
Leidraad PC Tools 6 12,95
Programming Windows 3 79
Werken met PC Tools Deluxe 6.0 69
Using Clipper, 2nd Ed - through 5.0 . 69
Grote MS-Flightsimulator 3/4 boek . 49,90
Basiscursus MS-DOS 29,50
Starten met MS-DOS/PC-DOS 35

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

DOS, OS/2, Windows
*QuickStart MS-DOS 5.0 29
*Werken met DR DOS 5.0 49
*Werken met Windows 3 64,50
*Het Kleine Windows 3 Boek .. 29,50
*Windows 3.0/SYBEX Professioneel 69
Power of PenPoint 59

Programmeertalen
TSR Programma's onder DOS .. 59,50
BASIC PowerTools 119
*Advanced BASIC - PDS and Quick. 99
QuickBASIC Toolbox 99
*Using Borland C++ 79
Encyclopedia C for MS-C 6.0 .. 79
*T-Pascal 6.0 Programmeergids 59,50
*Mastering Turbo Pascal 6 69

Amiga, Macintosh
*AmigaWorld AmigaDOS 2.0 Comp... 65
*Amiga Bridgeboard Buch 69
*Microsoft Excel 3 Mac Companion 79
*System 7 Book 65
*QuarkXPress Book 69
Macintosh Pascal Programming
Primer I - Using THINK Pascal 69

PC
*Fix your own PC 65
Progr Guide to EGA/VGA/SuperVGA 79
PC Reparatiegids 34
*PC-Hardware - assemblage ... 42,50

Databases, Spreadsheets
*dBASE IV Handboek - versie 1.1 85
*Werken met Clipper 5.0 deel 1 89
*Clipper Compleet 5.01 79,50
*Using Clarion Professional ... 69
*Running Excel 3.0 69
*Werken met R:BASE 3.1 69
*Mastering Quattro PRO 3 65

CAD
*AutoCAD 11 Handboek 2D tekenen 59
*Maximizing AutoCAD II: AutoLISP 89
*Generic CADD 5.0 Inside & Out 69

WordProcessors, DTP
*Using LetterPerfect 59
*WordPerfect 5.1 Cookbook +disk 69
*Microsoft WordBasic Primer ... 65
*Mastering PageMaker 4 IBM PC . 59
*Praktijkboek Ventura 3.0 49
*Using Ventura 3.0 GEM & Windows 79

Graphics, Utilities, diversen
*Hintbook Space Quest IV 25
*Leren vliegen Flightsimulator 4 38
*Official Book of King's Quest 39
*Inside Corel DRAW 2.0 69
*Werken met DrawPerfect 1.1 ... 49
*PC Magazine Guide Connectivity 99
Master SimCity/SimEarth 59
Using Carbon Copy PLUS 59
*Snelcursus Norton Utilities 5 29

N I E U W B I N N E N G E K O M E N (*) E N A C T U E L E S O F T W A R E (inclusief BTW)

Amiga
Disney AnimationStudio 369
*3D Construction Kit .. 179
*AmigaVision 349
Das Boot 99
Centurion 89
*ChessMaster 2100 99
*Chuck Yeager 2.0 89
*Eye of the Beholder . 99
*European Superleague . 89
*Gods 89
*Harpoon 99
LARRY I, II & III Pack 159
*MegaTraveller 1 99
*Quest for Glory II ... 129
*Secret of Monkey Island 89
*Switchblade II 89
*Wonderland 99

Mac
*Battle Chess 99
*Studio/1 299
*Studio/8 version 2.0 . 599
*Studio/32 1499

ST
HighSpeed Pascal 1.1 . 299
*3D Construction Kit .. 149
*Advanced Destroyer ... 89
*Elvira 99
*Lemmings 89
*Secret of Monkey Island 89
*Supercars II 89
*Wonderland 99

****
MS-DOS 5.0 International
UPDATE, 5.25" of 3.5" 199
****

PC SOFTWARE TOP 20
Flightassignment A.T.P.129
Aircraft&Scenery Design 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
EZCosmos 3.0 149
Scenery Disk W. Europe 59
Space Quest IV 129
QEMM-386 5.12 219
Red Baron VGA (HD) ... 129
Copy II PC 6.0 99
SoundBlaster soundcard 489

Entertainm. Pk Windows 89
Norton Utilities 5.0 299
*Microsoft GameShop ... 99
*King's Quest V 129
AdLib Synthesizer Card 229
*SimEarth 139
Railroad Tycoon 119
DR DOS 5.0 389
ChessMaster 2100 89
Silent Service II 119

PC software voor Kinderen
Donald's Alphabet Chase 69
Goofy's Railway Express 69
Mickey's Runaway Zoo . 69
Mickey's 123's 99
Mickey's Colors&Shapes 99

PC toepassingen (incl BTW):
*3D Construction Kit .. 179
askSam 5.0 949
*Ami Pro voor WindowsNL 1299
Bannermania 89
*dGE 4.1 799
*Facelift for WordPerfect249
*GeoWorks Ensemble 489
*Play it by Ear 289
*Quattro PRO 3.0 799
Sidekick 2.0 199
*SuperCalc 5 469
VERTAAL! voor WP 349

PC utilities (incl BTW):
Adobe Type Manager ... 239
Adobe PLUS Pack 469
BeckerTools 2.0 Windows 289
Bitstream Facelift ... 249
*Central Point ANTIVIRUS 399
*Disklock PC 479
Entertainment Pack Win3 89
FastLynx 1.1 359
FileApps for Windows . 299
*Freedom of Press Light 239
HiJaak 2.0 449
*Laptop UltraVision ... 199
PC-Kwik PowerPak 2.0 . 299
*PC TOOLS DELUXE 7.0 .. 379
*UPDATE PC TOOLS 7.0 .. 153
*PrintQ 5.0 379
*Publisher's Paintbrush 1099
*ToolBook 1.5 f Windows 1099
Turbo EMS 6.0 259

PC talen (incl BTW):
GFA BASIC fuer MS-DOS . 599
*CodeBase++ 859
*Microsoft MASM 6.0 ... 399
*Borland C++ 799
*TurboPascal for Windows 499
Microsoft C 6.0 999
*SmallTalk/V Windows .. 1199
*Zortech C++ DatabaseLib 799

PC muziek, geluid (inc BTW):
Copyist DTP - score ed. 789
Sequencer Plus GOLD .. 599
*AdLib MCA card 429

PC games (incl BTW):
*Advanced Destroyer Sim. 89
*Bushbuck Charms, etc .. 139
*Champion of the Ray ... 89
*Death Knights of Krynn 99
*Elite Plus 139
*European SuperLeague .. 89
*F-29 Retaliator 119
*Heart of China VGA 139
*Jetfighter II 139
*Keys to Maramon 99
LARRY I,II & III Pack 159
*Lemmings 119
*Lexi-Cross 99
*Magic Candle 1 99
*MegaTraveller 1 119
MIG-29 Fulcrum 139
*Operation Stealth VGA 99
Sorcerers get all girls 99

Winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
Alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

Vraag onze GRATIS ZOMERCATALOGUS aan! *
* We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
* kaartje stuurt met je naam en adres. *
* Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

FLYING AROUND

F-15 Strike Eagle 2: de oude generatie.
Jet Fighter 2: de nieuwe generatie.
F-29 Retaliator: het 'turbo-boost' buitenbeentje.
F-14 Tomcat: de nieuwste miskleun.

Door een kleine communicatiestoring hebben we enkele recensies dubbel binnengekregen. Hierdoor krijgen jullie wel een zeer uitgebreid verslag van deze software met verschillende beoordelingen.

F-15 Strike Eagle II

MICROPROSE.
Ram min. 384Kb.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA\MCGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
Roland: JA.
Adlib: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

Hoewel het alweer ruim anderhalf jaar geleden is dat dit spel op de markt kwam leek het ons een goed idee om deze populaire simulatie te recenseren i.v.m. de nieuwe simulators in dit blad en de FALCON 3.0 AT, die binnenkort verschijnt. Het spel is een vernieuwde versie van de vliegsimulatie F-15, die ruim vijf jaar geleden zeer goed werd ontvangen. De makers besloten om de fans niet teleur te stellen en kwamen met een versie geschikt voor EGA/VGA en diverse soundboards waaronder Adlib. Uiteraard werden er de bekende Microprose 3-D graphics in verwerkt met een random generator, die oneindig veel verschillende missies produceert. De lokaties waar gevlogen kan worden (of theaters zoals ze heten aldus generaal Schwarzkopf) variëren van Libië, Vietnam, het Midden-Oosten tot uiteraard de Golf. Bij de laatste werd ten tijde van ontwerp (1989) Iran gezien als de mogelijke vijand van de USA,



maar de mogelijkheid om over Iraaks grondgebied en "Kuwait-City" te vliegen is aanwezig. Als je de gelukkige eigenaar bent van F-19 STEALTH FIGHTER kan je tevens de theaters Europa en de Noordkaap importeren naar F-15 om ook daar de nodige missies te vliegen.

In tegenstelling tot de meeste vliegsimulaties blinkt dit spel uit door de simpele bediening. De ontwerpers hebben getracht om het geheel te vereenvoudigen zodat je niet uren kwijt bent aan het leren hoe je het vliegtuig bestuurt, hoe je het moet laten landen etc, zonder afbreuk te doen aan de complexiteit die kenmerkend is voor dogfights. Het is een vliegtuig waar piloten van dromen: je stapt in en je enige probleem is het zoeken van vijandelijke Migs. Zo zijn er in de cockpit bijvoorbeeld drie schermpjes die de radar, target computer en satelietmap vormen. In een authentieke F-15 zul je (op de radar na) tevergeefs zoeken naar deze attributen maar het maakt het spel wel wat makkelijker om te spelen. Het vlieggedrag is goed en rustig. Met het toetsenbord kan het geheel goed bestuurd worden maar ik geef duidelijk de voorkeur aan de joystick, vooral ook gezien de snelle koerswijzigingen die een dogfight met zich meebrengt. Een marker aan de bovenkant van de cockpit geeft aan welke koers gevlogen moet worden om bij het gronddoel te komen. Bijzonder handig als je na een dogfight, met veel loopings, turns en rolls, even niet meer weet welke kant je op moet. De wapensystemen aan boord zijn allemaal "fire and forget". Je richt de juiste raket op het doel, kijkt naar je targetcomputer of het binnen bereik van de raket is en vuren maar. Als een vastgesteld doel van de missie vernietigd is krijg je een stem te horen die zijn waardering uitspreekt over je akties met opmerkingen als "Bulls-eye" of "Nice shot". Het kan aan mijn AdLibkaart liggen maar de stem lijkt bijzonder veel op die van oud-president Ronald Reagan. Een aardig grapje van de heren ontwerpers.

Terug naar de missie. Tijdens de vlucht wordt je door de boordcomputer op de hoogte gehouden van alles wat er om je heen gebeurt. Als er een Mig opstijgt of een Samraket wordt afgeschoten ben jij de eerste die het weet. Om het geheel grafisch een filmkarakter te geven hebben de programmeurs een director mode aangebracht die -als je daar prijs op stelt- je alle graphics laat zien van wat de boordcomputer meldt. Zo kan je van dichtbij de vernietiging van een basis bewonderen of het vliegtuig zien neerstorten, dat jij zojuist hebt neergeschoten. Na de doelen van de missie vernietigd te hebben is het tijd om een veilig heenkomen te zoeken, n.l. het vliegdekschip waar je bent opgestegen. Als je het landen riskant vindt of gewoon niet leuk kan je de computer dit voor je laten doen. Na een veilige landing wordt de missie met je doorgenomen, waarbij je akties met punten worden gewaardeerd. Bij voldoende punten volgt promotie of een onderscheiding.

Konklusie

Het spel is uitermate geschikt voor beginnende simulatiespelers, maar behelst tevens een goede uitdaging voor ervaren "joystick-pilots". De grafische weergave is zowel in EGA als in VGA uitstekend en in CGA en Hercules is het ook goed te spelen. Het geluid is op Adlib goed en funktioneel. Vooral het alarm van een naderende vijandelijke raket jaagt je de stuipen op het lijf en dat kan ik alleen maar kwalificeren als doelmatig. Voor hen die in serene stilte vijandelijke Migs willen

opblazen bestaat de mogelijkheid om het geluid af te zetten. De handleiding is duidelijk en overzichtelijk en een kleine kaart met alle funkties is bijgesloten, zodat een snelle blik voldoende is tijdens het spelen om een bepaalde funktie te vinden. De verschillende theaters zijn op stafkaarten bijgeleverd. De bescherming van dit spel is helaas on-disk. Dus bij iedere start moet de floppy in de drive zitten en dat vind ik toch wel een minpuntje. Al met al een zeer goed simulatiespel (mits een snelle computer, b.v. 16 Mhz. AT) dat ik iedereen kan aanbevelen, met name ook beginnende spelers.

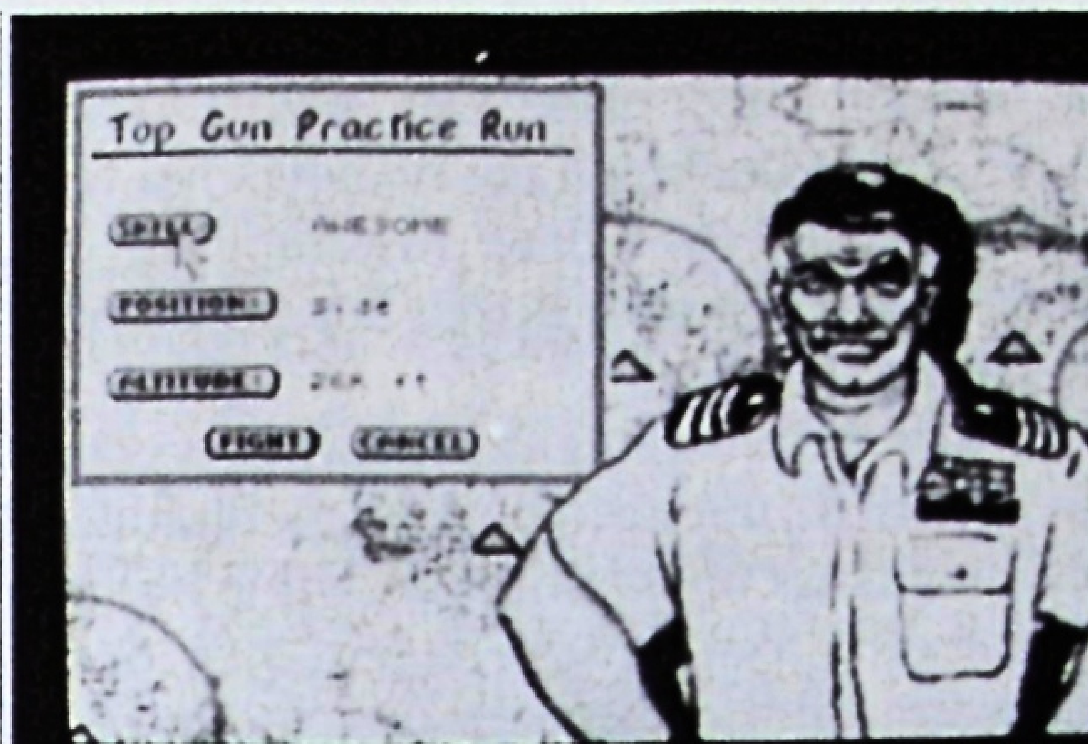
Frans

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

F14 TOMCAT

Activision.
PC & compatibles.
Ram: 512Kb.
DOS 3.0 of hoger.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 109,=

Activision begeeft zich al langer in het gebied van de jet-simulations. Was haar "FIGHTER BOMBER" al een pakket waarover de meningen op grond van de kwaliteiten van het pakket verdeeld waren, des te meer gaat dit op voor "F-14 TOMCAT". Het pakket heeft zeer goede maar ook heel slechte kanten. De Grumann TOMCAT (in het spel in de -E uitvoering) wordt uitsluitend gebruikt door maritieme strijdkrachten van meerdere landen. Het leeuwedeel van de toestellen is dan ook gestationeerd op vliegdekschepen en zijn in het gevechtsverband van de Amerikaanse marine vloot bedoeld als long-range air-to-air patrollers. Deze toestellen vormen hiermee de buitenste schil van de vloot luchtverdediging. Gewapend met Phoenix raketten kunnen zij toestellen aanvallen op een afstand waarbij deze





nog niet zichtbaar zijn met het oog. In de simulatie van Activision is dan ook slechts uitgegaan van luchtdoelen en zijn geen missies opgenomen tegen gronddoelen. Om gronddoelen vanaf vliegdekschepen aan te vallen, beschikt de US Navy over onder andere de Grumann Intruder, de F4 Phantom, de F18 Hornet en de F15 Eagle.

In deze simulatie richten we ons dan ook kompleet op het luchtgevecht. Om het luchtgevecht te oefenen, kunnen we ons bekwamen in dogfights op de zogenaamde TOP GUN academie, waar we kunnen vliegen tegen steeds een enkele tegenstander. Deze gevechten worden uitgevoerd zonder life munitie en treffers op beide toestellen worden door een control room toegekend. Hierbij wordt veelal uitgegaan van de simpele regel dat het toestel, dat zich lang genoeg recht achter de ander weet te positioneren om een treffer te kunnen plaatsen of een goeie lock te kunnen krijgen, wint. Nader bekwamen voordat we een carrière beginnen, kunnen we ons door enkele missies te vliegen vanaf een 'carrier', zgn. carrier missions. Hierbij krijgen we een co-piloot toegewezen en wordt steevast de opdracht gegeven om de vloot te beschermen tegen een naderende groep bandits door deze te vernietigen.

Zodra we een carrière beginnen, moeten we drie van deze carrier missies volbrengen, waarna we door de vlootcommandant worden uitgevaardigd voor een soort competitie op de TOP GUN academie. Hier komen we dan uit tegen de 'cracks'



van andere vlooteenheden, in een soort ladder competitie. Winnen we deze, mogen we weliswaar een trofee naar huis brengen, maar kunnen we gelijktijdig opnieuw beginnen aan een reeks carrier missies. Als we hier drie van hebben vervuld, mogen we weer de vloot vertegenwoordigen op de competitie en alles begint weer van voren af aan.

En dan wordt het saai. De missies die vanaf de schepen worden uitgevoerd blinken uit in eentonigheid. Op steeds ongeveer dezelfde hoogte en afstand komen drie tot zes vijandelijke toestellen het radarscherm invliegen. Op steeds dezelfde wijze kan de vijand verschalkt worden door eerst de lange afstand raketten af te vuren, dan te wachten tot ze voorbij zijn en ze op de rug te springen. De vijandelijke piloten reageren steeds op dezelfde naïeve wijze, hetgeen ook op een later moment in het spel niet wijzigt of beter wordt. Ook de tegenstanders op de TOP GUN Academie blijven in skill ver onder het niveau van de tegenstanders in andere simulaties (MIG29, Falcon F-16). Het spel biedt daarmee weinig uitdaging en variatie. Zelfs de in het spel opgenomen vlucht reviews, die in de briefing room worden afgedraaid voor het hele squadron, zijn saai. De videorecording van de vlucht laat weliswaar zien wanneer er fouten worden gemaakt, maar laat ook langdurige lege lucht- of grondpartijen zien, waarbij de cameraman blijkbaar de toestellen is kwijtgeraakt. Allemaal heel slaapverwekkend.

De simulatie van het vliegtuig is redelijk tot goed. De lay-out van de cockpit en de interne overzichtsschermen is ook goed, zij het wat eenvoudig voor de VGA standaard en voor een multimilliondollar toestel. De besturing van het toestel is zowel met de joystick als via het toetsenbord heel gevoelig. Dit heeft Activision echter ondervangen door de gevoeligheid tijdens het spel via twee toetsen instelbaar te maken. Dit is op zich niet nieuw, maar wel handig omdat alle systemen waarop gevlogen wordt en alle stuurknuppels weer verschillend zijn. De calibratie van de besturing is daarmee goed. Minder is de software routine waarmee de gevechtsfunkties worden weergegeven en waarmee meerdere bewegende elementen tegelijkertijd worden berekend. Bij het afvuren van een raket of het schieten met het boordkanon, blijkt de F-14 even stil in de lucht hangen om daarna op een onverwacht moment weer door te vliegen. Dit resulteert in een slecht beheersbaar vluchtpatroon, hetgeen vooral tijdens dogfights (waar deze simulatie toch om draait) vervelend is. Als zich tegelijkertijd meer dan vier vliegende elementen (planes, missiles, chaff, flares) in het luchtruim bevinden, reageert de simulatie schokkerig, alsof de processor (386 -

16Mhz.!!!) niet alles in de beschikbare tijd kan berekenen. Dit kan beter, zeker gegeven de standaard die tegenwoordig ook door anderen wordt neergezet. In VGA en EGA is het spel bijzonder goed te draaien en worden fraaie beelden getoond. De weergave van de verschillende toestellen is goed, alhoewel het aantal gedefinieerde posities per toestel iets aan de magere kant is. Dit leidt tot het bekende uit het niets verschijnen van toestellen, omdat de beelden tussen heel ver af en heel dichtbij elkaar niet vloeiend aflossen.

De omlijsting van het spel valt tegen en bestaat uit enkele plaatjes, die regelrecht uit een goedkope comic gekopieerd hadden kunnen zijn. De muziek is goed en zowel Adlib, Soundblaster als IBM interne speaker worden maximaal benut. De auditieve sensaties zijn aardig, alhoewel ook hierbij gezegd moet worden dat er beter op de markt is. De visuele sensaties van het spel, zoals een ontploffend toestel, zijn goed en zijn veelal opgebouwd uit meerdere fasen. Op de grond is er echter in het hele spel niets te bespeuren behalve het vliegdekschip dat we reeds hebben gezien bij het opstijgen. De installatie van het spel kostte op mijn PC meer dan een half uur, waarna bij controle blijkt dat van de originele diskette geen enkel bestand verschilt met die op de harde schijf. Waarom dan de installatie zo lang heeft geduurd is mij een raadsel. Bij het draaien van dit spel met gebruik van memory managers (QEMM) bleef het spel herhaalde malen hangen en werd de bewegingsroutine eigenlijk alleen maar trager. Het aantal malen dat de software de harde schijf benadert tijdens het spel is laag, hetgeen duidt op een volledig geheugengebruik. Voor een spel waarop ik zo lang heb moeten wachten voordat het uiteindelijk marktrijp was en voordat het geïnstalleerd was op mijn harde schijf, is me F-14 TOMCAT tegengevallen. Ik had meer verwacht en zie graag een nieuwe poging van Activision.

Douwe

Wat kan Douwe toch aardig zijn! De programmeurs krijgen altijd wel een puntje extra voor de moeite bij hem. Mijn ervaring is heel wat negatiever:
De simulator is enorm traag, de besturing nog trager en schokkerig en de graphics zijn ronduit slecht; en dan heb ik het over de weergave in VGA. In EGA is het beeld hopeloos en is vrijwel niets te herkennen.
Op mijn 386SX wil het nog wel draaien als je alle details uit de achtergrond verwijdert, maar dan nog kun je sturen en schieten niet combineren; daar gaat alles nog te langzaam voor. Uit het verslag van Douwe blijkt meteen dat er behoorlijke verschillen tussen de diverse computers zijn terwijl wij allebei een 16 MHz. 386Sx hebben. Ondanks dat ik mijn 386 op full-power heb gezet voor deze simulator (geen EMS, dat lukte bij mij ook niet en een extra driver voor de videokaart) blijft de besturing hopeloos en kan ik weinig ontdekken van wat Douwe heeft ondervonden en dat ondanks het feit dat mijn 386 met deze instelling in de Benchmark test toch boven het gemiddelde scoort.
Wie alle flightsimulators fanatiek verzamelt kan ik natuurlijk niet tegenhouden om dit pakket te kopen, maar wil je buiten verzamelen ook nog vliegen met deze software dan heb je echt een snelle machine nodig. Wie niet zo fanatiek is kan beter een ander pakket kopen en wil je persé een F-14 Tomcat vliegen, dan kan dit ook met het volgende pakket.

Alfred

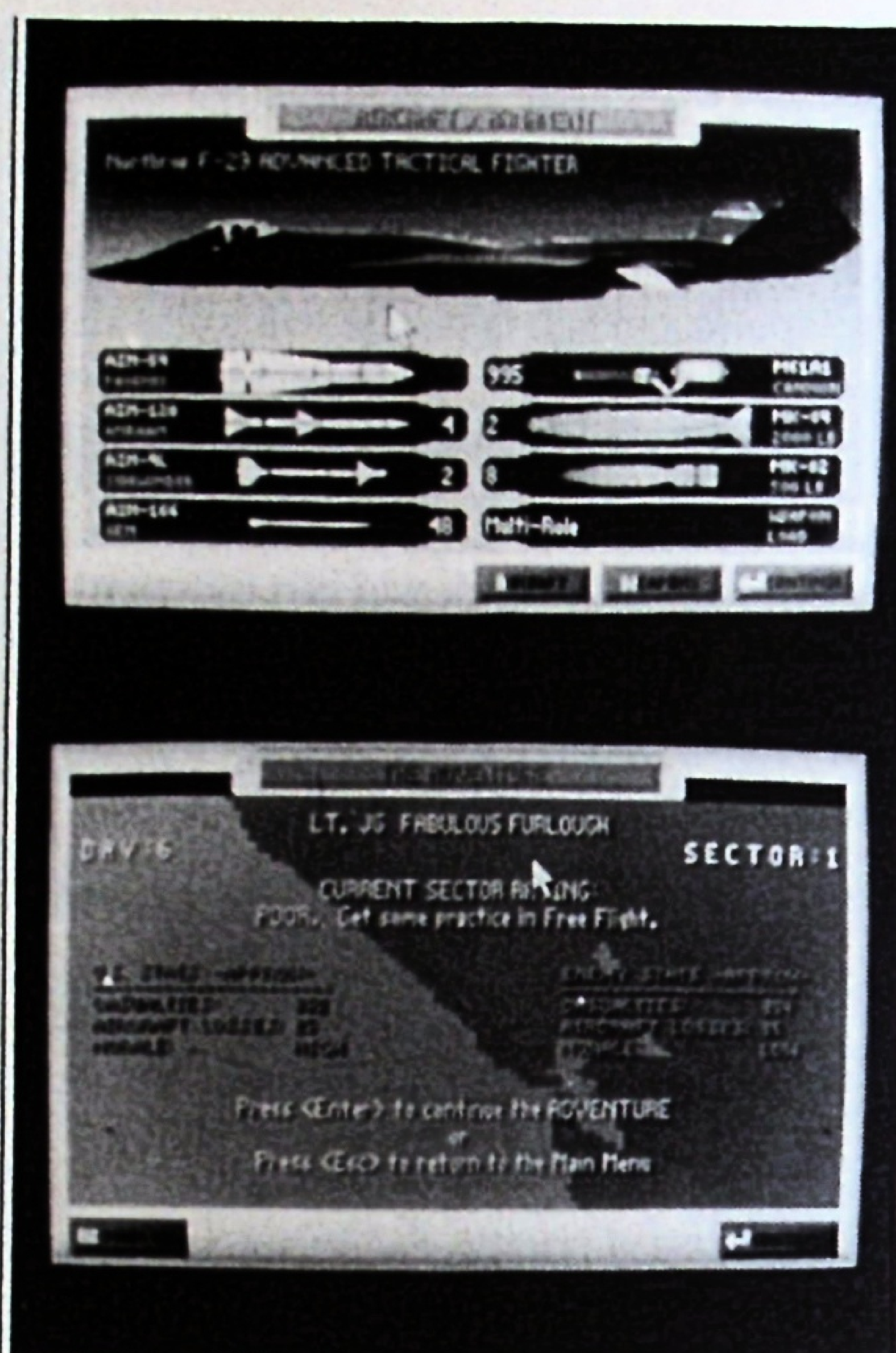
	Douwe:	Alfred:
BEELD:	7	5
GELUID:	6	6
SPELKWALITEIT:	5	3
SIMULATIE:	6	5
PRIJS:	6	4

JET FIGHTER II The adventure.

Velocity Developments.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

Bij toeval is in ons bezit gekomen een pre-produktie versie van Jetfighter II van Velocity, waaraan in de vakbladen en op de beurzen relatief weinig ruchtbaarheid is gegeven. Geheel ten onrechte, want JFII zet in bescheidenheid een kompleet nieuwe standaard neer in f(l)ightsimulation. Enkele voorbeelden. Het programma biedt ons de keuze te vliegen in vier toestellen, de F-16 Falcon, de F-14 Tomcat (daar is ie dan), de F-18/A Hornet en last but not least een semi-fiktieve versie van een Advanced Tactical Fighter: de F-23. Zoals we weten is dit toestel waarover in de States de grote vliegtuigfabrikanten nog steeds in een konkurrentieslag zijn verwikkeld, nog niet operationeel. Maar in JFII wel......

Het programma bevat meer dan 110 missies, die één voor één naar keuze gevlogen kunnen worden of at-random in een carrière, een zogenaamd adventure (titel). De missies variëren van interceptie van vijandelijke toestellen of cruise missiles,



het vernietigen van gronddoelen aan en achter de frontlijn (opslagplaatsen, wegen, communicatie centra, waar hebben we dat eerder gehoord?), tot gemengde missies gericht op verstoring van de machtsbalans. Alle missies worden tot in de puntjes voorbereid door HQ en zijn tevoren door AWACS radar verkend. Tijdens de missie kunnen we een link met deze radar creëren om op een landkaart een update te krijgen van het doelgebied. Alles extreem verzorgd en geen moment het idee gevend dat dit niet echt is, maar slechts simulatie. Natuurlijk kan de speler met een reeks oefenvluchten beginnen, de zogenaamde free flights. Dit vindt plaats vanaf één van vijf trainingscentra in Amerika, waarbij oefenvijanden worden ingezet door de computer. Hier ben ik ook begonnen en dit was een sensatie. Op een hoogte van ongeveer 700 voet kunnen in de zuidelijke Amerikaanse planes de kenmerkende barns (hooischuren), cornsilo's en bijbehorende bruine koeien duidelijk worden onderscheiden. De snelheid waarmee we vliegen, gecombineerd met de voortreffelijke beeldafwisseling, geeft het meest realistische gevoel van over het land heen scheren dat ik ooit heb meegemaakt met een flightsim.

Om uit te proberen of dit gezichtsbedrog was, heb ik op deze hoogte het programma een paar maal stilgelegd om rustig de details te bekijken. Geen halve beelden of half afgemaakte vormen. Alles perfekt. De horizon in dit spel is geen lijn of streep, maar een graduele overgang van groen (of bruin) naar grijs en blauw. Dit hebben we natuurlijk al eerder gezien, maar nog nooit zo vloeiend. Wat hierbij zeer zeker meewerkt, is de manier waarop in JFII de externe views worden bepaald. Met twee toetsen op het numerieke bord kunnen we linksom of rechtsom kijken, met stappen van ongeveer 30 graden. Houden we de toets ingedrukt, dan is het

net alsof we het hoofd draaien om langzaam de horizon af te zoeken. Bij het zoeken naar het afweergeschut dat me op mijn weg naar huis nog even te grazen wilde nemen, het ik gemerkt dat deze toetsen een uitkomst zijn. Even over de linkerschouder turen en boem: daar had ik hem. Belangrijk is dat de beeldhoek verschoven wordt, zodat het beeld op het scherm blijft. Als ik dit mag vergelijken met bijvoorbeeld F-15 II van Microprose, waarbij het beeld wordt gewisseld en er dus een moment alleen een zwart scherm is, is dit 100 maal beter. (Beide op eenzelfde videokaart, dus het ligt niet aan de hoeveelheid VRAM).

Een groot kompliment voor Velocity voor de beeldroutines. De gebruikte kleuren zijn uitstekend. In de CGA modus is het programma echter niet aan te raden. Zeker het draait snel, maar er is jammer genoeg bijna niets meer te onderscheiden. EGA 16 Kleuren voldoet goed, maar het programma verdient VGA 256 kleuren. Wonderbaarlijk vind ik dat het programma relatief zuinig is met RAM. 500 Kb kan bijna iedereen vrij maken en het draait dan met full ground detail, full air detail, extra ground shading en sky hazing. Wel moet gezegd worden dat in het testexemplaar de aansturing van de videokaart enkele mankementen vertoont, waarbij lijnen op het beeldscherm soms niet worden ingevuld. Dit geeft een wat onrustig beeld en doet vermoeden dat er iets mis gaat lopen, maar dat is niet gebeurd. Het testexemplaar heeft zich verder prima gedragen, behalve met QEMM386.sys RAM en Himem.sys van Windows. Het geluid is goed en de muziek bij de introduktie is prachtig.

Tijdens het spel kan er worden gewisseld tussen interne en externe views. Daarbij speelt het geluid een leuke rol, want in de cockpit is het motorgeluid fluisterend, maar achter de straalmotor hangend is het oorverdovend. Dit detail is meegepakt. Een andere handigheid is dat via de E toets het volume van het motorgeluid gradueel kan worden gewijzigd. Hoeven we niet steeds achterop de PC naar de volumeknop te reiken.

Komen we aan de essentie: het vliegen. Vooralsnog is dit geen pakket voor de echte beginner, die graag snel en stabiel wil vliegen. Alle vier de toestellen rollen en zijn zeer gevoelig op de knuppel. De besturing is zeer direct en ik heb het vermoeden dat te allen tijde aan de stuursignalen bij de processor voorrang wordt gegeven boven andere commando's. Dit heb ik uitgeprobeerd door enkele loopings, kurketrekkers, duikvluchten en spiralen te maken en tegelijkertijd alle denkbare boordfunkties in te toetsen. Het toestel heeft niet gehaperd of gehangen (zie artikel Tomcat Activision) en deed voortdurend eerst wat de knuppel wilde. Prima staaltje programmering. Doordat de besturing heel direct is, hoeven we niet aan de knuppel te hangen, hetgeen al een beetje twijfelachtig zou zijn voor de elektrisch gedreven hydrauliek van de huidige toestellen. Een lichte beweging is genoeg en soms al te veel bij het landen of het naderen van een doelwit. Het landen is bijzonder moeilijk. We krijgen echter bij een mislukte landing standaard een extra kans, waarbij het programma het toestel in de juiste aanvlieghoek en koers (angle of approach) plaatst. Zoals gezegd, het is geen spel voor beginners.

De weergave van de toestellen is goed, zowel intern als extern. Een fraai gegeven is dat bij een late missie (de tijd op de dag is zelf in te stellen) bij een ondergaande zon, de staartvlakken en de romp een mooie roze gloed reflekteren. In de cockpit hebben we steeds de beschikking over dezelfde instrumenten, geplaatst in een ander dashboard, waarmee de authenticiteit iets geweld is aangedaan. Dit ter bevordering van de toegankelijkheid neem ik aan en we wennen er snel aan. De HUD's (Head- up-displays) van het spel zijn echter wel per toestel authentiek, behalve dan de F-23 en kenmerken zich in een realistisch beeld. Er wordt niet meer informatie op de HUD en/of de CRT's vertoond dan bij de huidige stand van techniek (en defensie budgetten) mogelijk is. Het volgen van een tegenstander is nog steeds een kwestie van goed kijken en een goede aanvalshoek creëren voor een optimale lock. Dit aspekt heeft Velocity goed begrepen, alhoewel ik als tegenvaller heb moeten konstateren dat te vaak frontale AA raketten raken. Een goed aspekt is echter, dat de tegenstander ook meerdere treffers kan verwerken, die op eenzelfde toevalsbasis worden verdeeld tussen lichte schade, zware schade en fatale treffers, als de raketten die ons raken. Geen voortrekkerij dus.

Het vinden van gronddoelen in deze simulatie is een kwestie van het afvliegen van relatieve coördinaten (koers, afstand) en hopen dat we ze vinden. Zo geavanceerd als Microprose zich dat heeft voorgesteld met een soort allesziende en allesscheidende radar is het nu eenmaal niet. Dit is beter en een betere uitdaging voor de speler ook. Het vinden van de doelen is vooral moeilijk als we 's nachts moeten vliegen en we hebben niet anders dan de verlichting van de hoogtemeter, de fuelmeter en de radar. En dat terwijl 1000 voet onder ons de maan haar licht projekteert op de rustige golfjes van een gitzwarte oceaan. Jetfighter II heeft, naar mijn bescheiden mening opnieuw een standaard gezet.

Dat Jetfighter I nooit echt zo bekend is geworden in Nederland als Falcon en F-15II, is jammer. Dit is echter meer een kwestie geweest van promotie en reklame dan van de kwaliteit van het spel. Houdt u daar rekening mee en weet dat deze simulatie heel hoge ogen gooit. Bescheidenheid siert dit softwarehuis, alsmede het vakmanschap dat hier is vertoond.

Douwe.

Ik heb hier weinig aan toe te voegen, behalve dan dat bij deze simulator onze computers een gelijk gedrag hebben vertoond. Zou F-14 Tomcat zo slecht zijn dat mijn computer een beetje misselijk is geworden? Het verhaal van Douwe is dusdanig kompleet dat ik mijn kattebelletje maar heb verscheurd.

Alfred.

	Douwe:	Alfred:
BEELD:	10	9
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	9	9
SIMULATIE:	10	10
PRIJS:	9	9

F29 RETALIATOR

Ocean.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: zie tekst.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 5.25".
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 109,=

Voor de PC is dit spel nieuw, de Amiga en Atari-ST versies zijn echter al een jaar oud. Wel is er alles aan gedaan om deze PC versie te laten konkurreren met andere simulators en daarin is men geslaagd!

F29 RETALIATOR scheurt werkelijk over het scherm, de besturing is subliem, de achtergronden zijn fraai en - last but not least- je hebt geen supersnelle machine nodig. Zelfs op een 12 MHz. AT krijg je echt het gevoel in een supersonische jet te zitten en heb je alle details in de achtergrond (VGA!) en al het geluid! Heb je een tragere machine? Dan kun je door het verminderen van de details toch nog met een snelheid vliegen die op deze machines alleen maar haalbaar is met arcadespelletjes.
Ter vergelijking: deze F29 simulator loopt op onze 8 Mhz. 286 sneller dan de F15 STRIKE EAGLE II op de 16 Mhz. 386SX!
Een uniek stukje software dat -qua snelheid en besturing- alle soortgelijke spellen ver achter zich laat. F29 RETALIATOR is duidelijk -bitje voor

bitje- in machinetaal geprogrammeerd, want met een compiler is deze snelheid niet haalbaar. Deze machinetaal heeft nog een ander voordeel: het hele spel (EGA, VGA, geluid, introschermen, menu's etc. etc. zit allemaal samengepakt in slechts enkele grote files die op een 3.5" diskette passen zodat een harddisk niet nodig is.

Deze flightsimulator kent 4 scenario's (American Desert met 10 missies, Pacific Scenario met 14 missies, Middle East Conflict met 26 missies en European Battleground met 40 missies) en diverse bases waar vanaf gestart kan worden. Tot slot kent het spel nog 3 'secret missions'. Je hebt keuze uit 2 toestellen -de F22 en de F29- en je kunt alleen vliegen of via een (nul)modem met z'n tweeën. De F22 en F29 zijn geen bestaande toestellen, doch ontwerpen van Lockheed en Grumann zodat de missies zich afspelen tijdens een ontwerpscenario van Wereld Oorlog 3, in het begin van de 21-ste eeuw. Gelukkig is dit een conventionele oorlog, anders waren we na een uurtje klaar met dit pakket. Er zijn verder nog diverse levels met hun eigen varianten van deze scenario's en missies.

Het programma heeft muziek via de AdLib kaart en geluidseffekten via de interne speaker. Er kan gestuurd worden met het toetsenbord, een joystick of met een muis waarbij het programma -om geheugenruimte te sparen- gebruik maakt van een eigen mousedriver die echter niet geschikt is voor alle muizen. De detaillering in de achtergrond kan verminderd worden zodat het spel zelfs op een 10 Mhz. XT nog goed draait en dat hebben we hier bij soortgelijke spellen nog niet meegemaakt.

Wie vliegt?

Veel PC-ers zien de gemiddelde vliegsimulator niet zitten (ik hoor daar ook bij). Kilo's handleidingen, het gehele toetsenbord wordt vaak gebruikt en het opstijgen alleen is soms al een ramp. Eenmaal in de lucht blijkt dan ook dat een 16 Mhz. AT nog te traag is en alles schokkerig verloopt.
Bij deze simulator is dit nu eens allemaal anders: je kunt meteen beginnen zonder ook maar een blik in de handleiding te hebben geworpen en het sturen gaat gewoon met de cursortoetsen (of joystick) terwijl voor een eenvoudige salvo de spatiebalk wordt gebruikt. De verschillende 'views' zitten onder de funktietoetsen en als je vanuit het menu 'ZULU ALERT' kiest hoef je niet eens op te stijgen; je zit dan meteen in de lucht, omgeven door vijanden. Deze 'Zulu Alert' is de arcade versie waarbij het alleen gaat om het vliegen en schieten, munitie en brandstof zijn volop voorradig. Verder kan 'Zulu Alert' in vrijwel alle scenario's plaatsvinden, dus dit onderdeel funktioneert tevens als oefenprogramma.



Na deze eerste ervaring ga je toch wel even lezen in de boekjes en al snel kun je de wapens kiezen en andere scenario's proberen om tenslotte een komplete missie te proberen met opstijgen en weer landen erbij. Het vliegen is zeer realistisch want de snelheid van deze jets wordt uitstekend nagebootst. Voor je het weet kan je niet meer terug uit een duikvlucht en slaat je toestel te pletter. Een te scherpe bocht geeft een langzaam zwart wordend beeld: je raakt bewusteloos. De objecten op de grond worden razendsnel groter bij een duikvlucht: een stipje wordt een vlek, dan kun je vaag wat huizen onderscheiden om vervolgens duidelijk de verschillende flats of gebouwen te herkennen. Heel even zie je dan nog de vensters en de deuren.... volgende poging!

Wil je wat paniek zaaien? Geen punt! Alles wat je tegenkomt kun je wegvagen met je raketten. Bruggen, wegen of zelfs je eigen basis kun je geheel vernietigen met fraaie ontploffingen op het scherm. Uniek is ook het zicht op de afgevuurde raketten. Je kunt ze lange tijd blijven volgen tot ze niet meer dan een stipje zijn. Ook met de vijandelijke toestellen is dit zo. Ze verschijnen niet ineens in beeld, maar je ziet ze echt 'groeien'.
Wie meer de nadruk op simulatie wenst kan kiezen uit de diverse missies van 'Pacific Scenario'. Deze missies kunnen zeer komplex zijn en hiervoor moet je flink wat vlieg- en schietoefeningen achter de rug hebben, zodat je de aandacht wat meer op de opdrachten kunt vestigen. In deze lastige missies krijg je niet alleen te maken met vijandelijke Migs, maar moeten ook tanks (pas op, vernietig niet je eigen tanks of die van de bondgenoten), bruggen, duikboten, industriegebieden, etc. gebombardeerd worden.

Probleempjes?

Hoe het spel zo snel kan lopen weet ik niet precies, maar het is duidelijk dat het programma flink in de computer friemelt. Na het beëindigen van het spel blijken diverse andere programma's (zoals m'n tekstverwerker) ook ineens razend snel te zijn geworden. Op onze 386 wilde het programma niet werken met de EMS memory manager. Verder moet er flink wat geheugen vrij zijn, dus opstarten zonder drivers of residente programma's. Daar staat tegenover dat dit makkelijk op te lossen is door de computer met een schijfje op te starten en als het helemaal niet wil lukken dan kun je gewoon vanaf floppy het programma draaien. Een harddisk is niet noodzakelijk gezien de beperkte omvang van het programma en de weinige keren dat de disk aangesproken hoeft te worden. Een ander probleem is het landen; gelukkig helpt de handleiding hiermee.

Ik had voor deze recensie de beschikking over één van de eerste versies dus er zullen zeker verbeteringen aangebracht worden wat al blijkt uit het feit dat op onze diskette al een aanvulling op de handleiding opgenomen was. Het is tegenwoordig schering en inslag dat software veel te snel wordt uitgebracht zodat bugs in de programma's en handleidingen steeds vaker voorkomen en ik vrees dat we hiermee moeten leren leven.

HEAD TO HEAD

Dit onderdeel, vliegen met twee spelers via een (nul)modem, zit alleen op de PC versie. Beide spelers krijgen de beschikking over 3 toestellen en moeten dezelfde opdracht uitvoeren. Wie het eerste deze opdracht heeft volbracht is winnaar en dan kan meteen aan de volgende opdracht begonnen worden. Uiteraard is het mogelijk elkaar te lijf te gaan in een luchtgevecht. Als je dan wordt neergeschoten kun je niet langer het programma, de joystick of de computer de schuld geven; je tegenstander is gewoon beter! Het leuke is dat bij elke missie de ene speler de F-29 vliegt en de andere de F-22 waarbij ieder van een eigen vliegveld opstijgt en dus een andere route volgt om bij de doelen te komen. Je komt elkaar gegarandeerd tegen. Big Fun!!

Konklusie

Deze software heeft voor elk wat wils: veel aktie met snelheden op automatenhal niveau voor de schietlustigen en toch voldoende kwaliteiten om ook de liefhebbers van simulatoren aan hun trekken te laten komen; Douwe gaat hieronder nader in op dit onderdeel.

Grafisch net geen topper, maar toch voldoende details en animatie waarbij de snelheid het evt. gemis van wat extra kleurtjes ruimschoots goed maakt. De muziek -mits een geluidskaart- is goed en de effekten -via de interne speaker- zijn redelijk tot goed. De handleiding is overzichtelijk en bevat zeer veel informatie. Wie een zeer snelle machine heeft, zoals een 25 MHz. 386, kan kiezen uit iets fraaiere programma's, maar voor gewone AT's is dit programma een uitkomst en zelfs op een 10 Mhz. XT (met een snelle videokaart) loopt alles nog zeer redelijk, terwijl de konkurrenten op zo'n XT op schokkende zweefvliegtuigjes lijken.

De handleiding in eenvoudig doch zeer duidelijk en bevat veel extra informatie

over de toestellen en de wapens. Het is een dik boekje omdat het in 3 talen is uitgebracht (Engels, Duits en Frans) en informatie voor alle 3 de computersystemen bevat. Bij de handleiding een losse kaart met een overzicht van de toetsen.

ATARI-ST/AMIGA

Voor deze machines zal het spel niet overal in de winkels liggen, daar het al wat oud is maar uitverkocht is het zeker niet. De Amiga versie (2 diskettes) is de fraaiste met iets meer kleuren en uitstekend geluid via sampling; dit zullen de PC-ers met een Soundblaster, vreemd genoeg, moeten missen. De Atari-ST versie moet een paar details van de Amiga missen en het -net als de PC- met 'gewoon' geluid doen. Voor beide machines geldt ook dat het spel snel is en de prijs ligt rond de FL. 89,=.

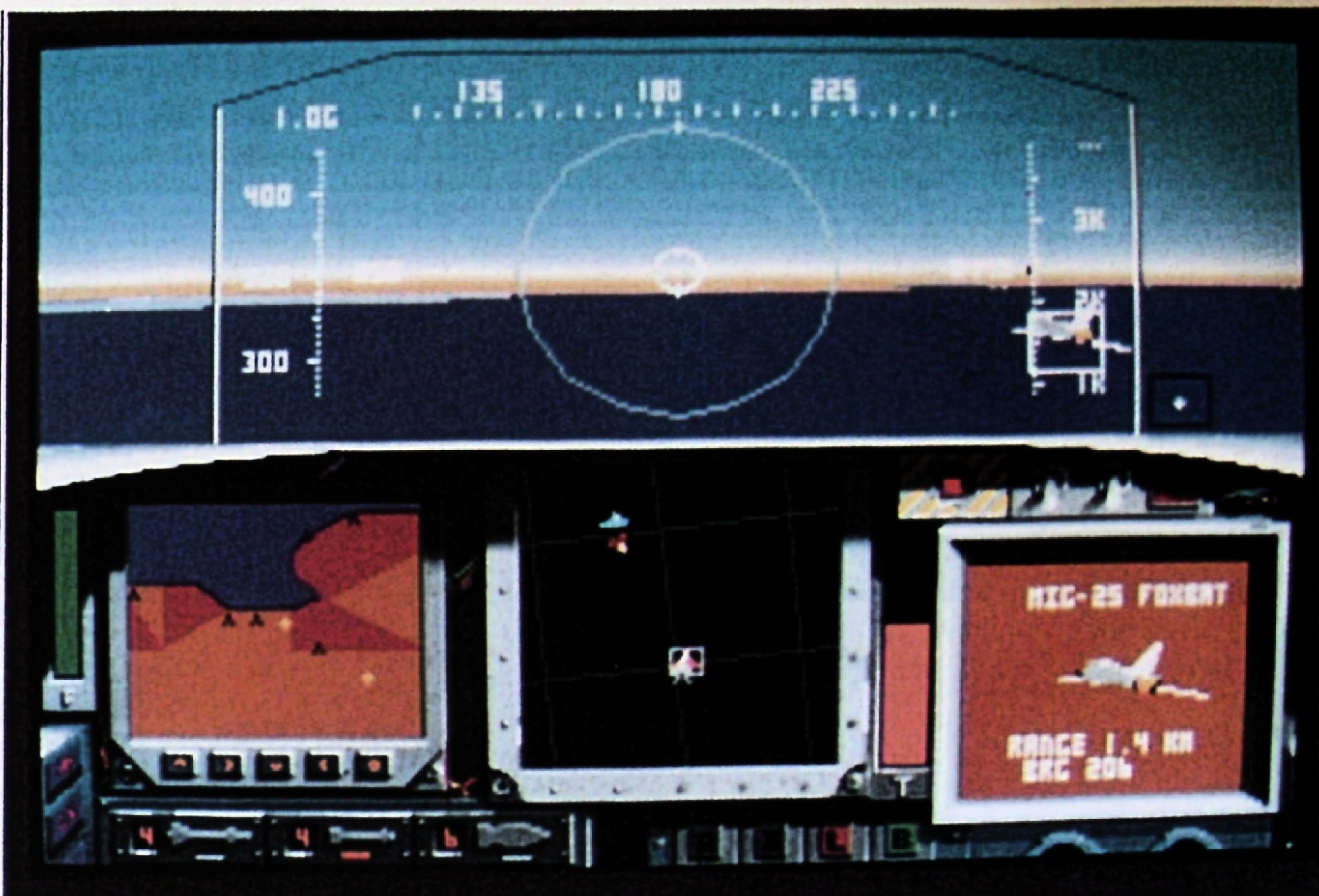
Alfred Debels

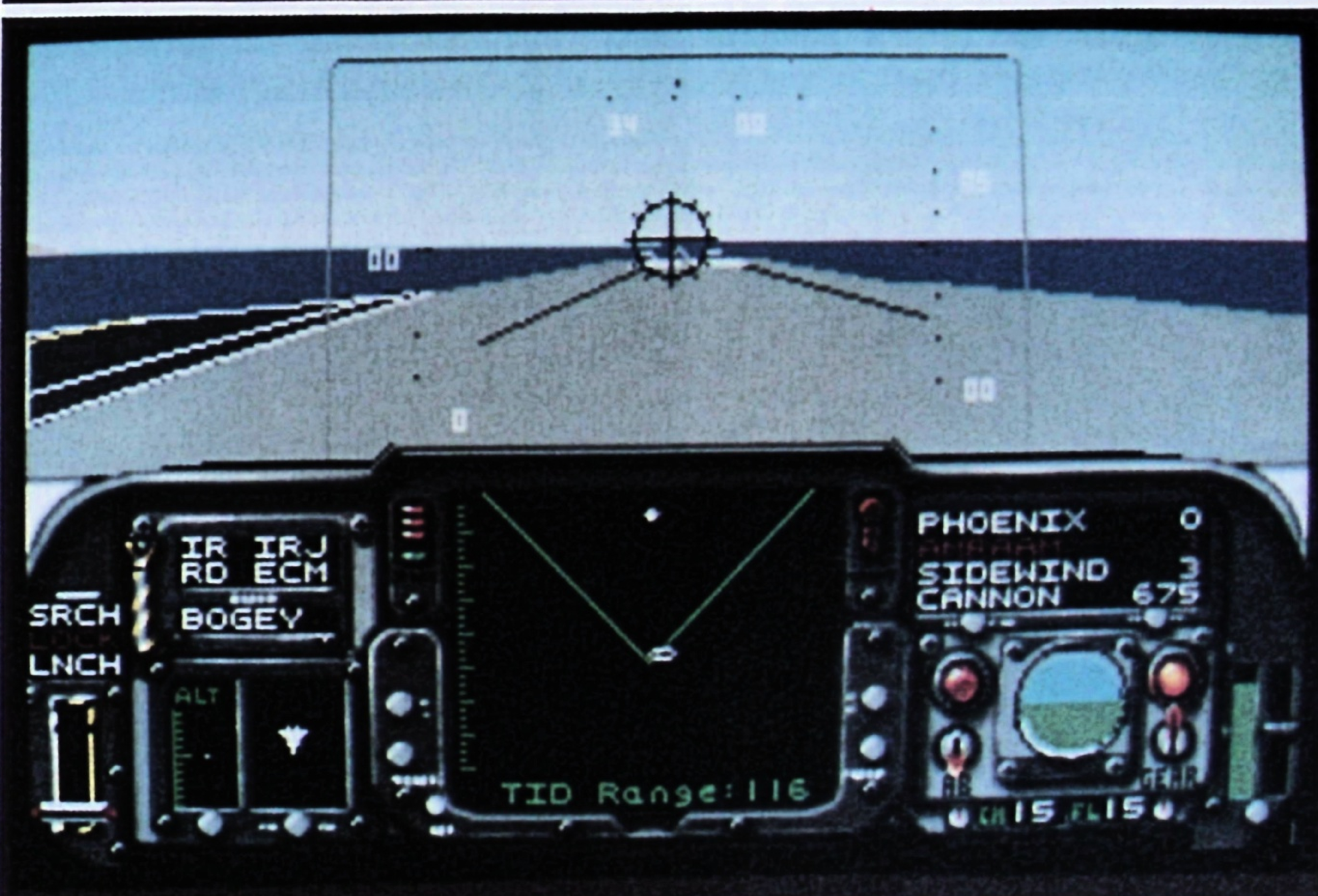
	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	9	10	10
GELUID:	7	9	8
SPELKWALITEIT:	9	10	10
DOCUMENTATIE:	9	9	9
PRIJS:	10	10	10

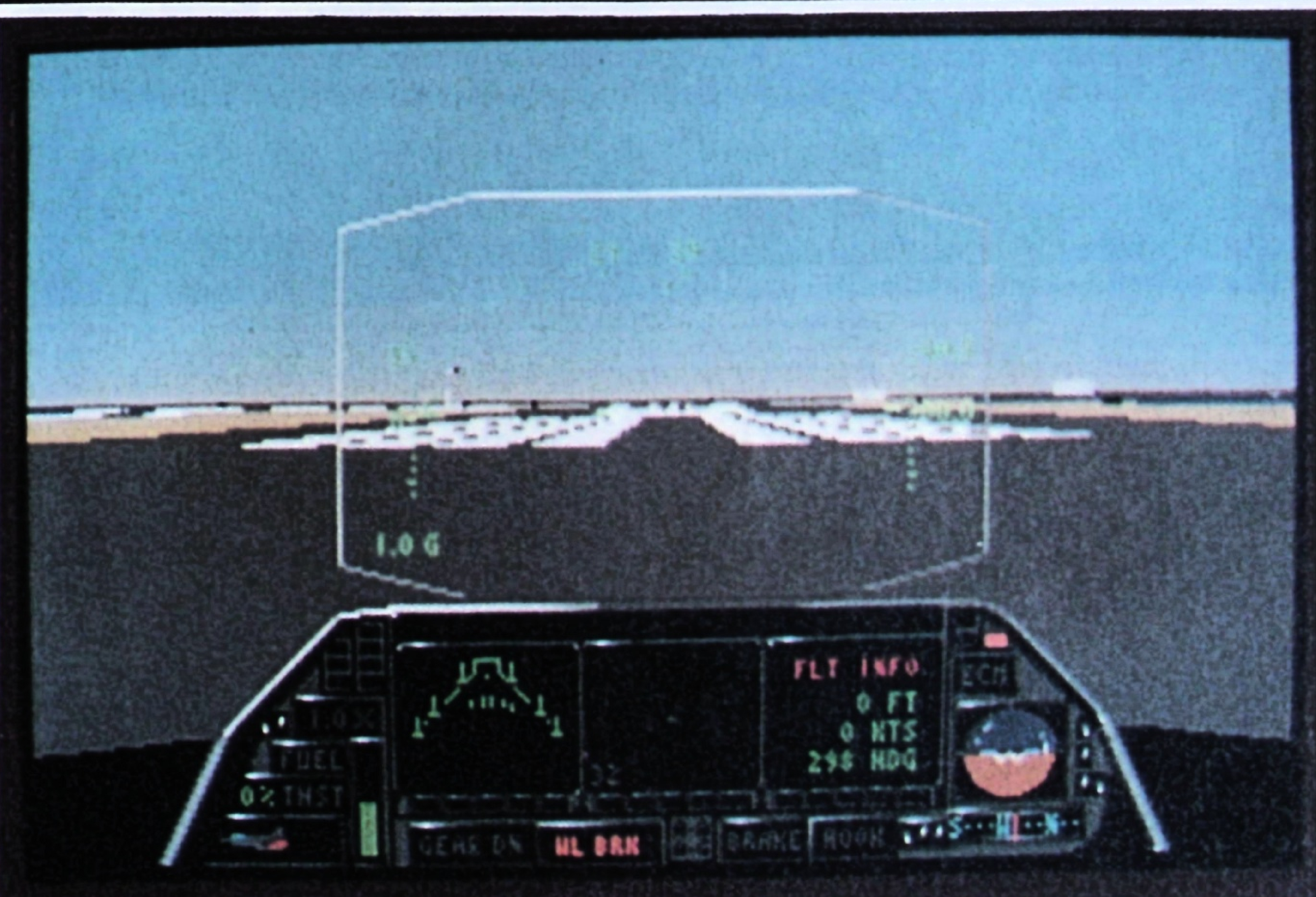
Douwe als co-pilot.

F-29 RETALIATOR is een bijzonder programma al was het alleen maar om te gebruiken als turbo-boost op je computer. Het verschil in snelheid voor en na het spel is inderdaad frappant.

In de zuiverste zin van het begrip spreken we hier niet van een simulatie maar van een op een vermeend origineel gebaseerd 3D actiongame. De namen van de door de F29 gedragen wapensystemen kloppen aardig, het funktioneren echter niet. Daartegenover staat dat dit spel onvergelijkbaar soepel draait, geen hinderlijke besturingsproblemen heeft en grafische weergave van de chips uit de arcadehal machines evenaart op de PC. Grond- en luchtdetail (steden, objecten, voertuigen en vliegtuigen) is gigantisch, evenals de impact van raketten en geschut. Een paar dingen kloppen echter niet en daarom wil ik dit geen echte simulatie noemen. Allereerst klopt het feit niet dat een black-out van de piloot alleen voorkomt als het toestel precies loodrecht op haar zijde ligt. Dit kan ook voorkomen bij een duik- of klimbeweging bij te hoge snelheid. Hierin is eigenlijk alleen FALCON F-16 nauwkeurig. Een ander feit is dat het afvuren van infrarood geleide projektielen bij een frontale naderingskoers van de tegenstander weinig tot geen zin heeft, gezien de slechte lock die de raket kan krijgen en de lage wendbaarheid van de raket. Raketten die dit kunnen staan bovenaan het verlanglijstje van het Pentagon. Cruise missiles die de F29 in het spel aan boord heeft, worden normalerwijze van een vliegtuig





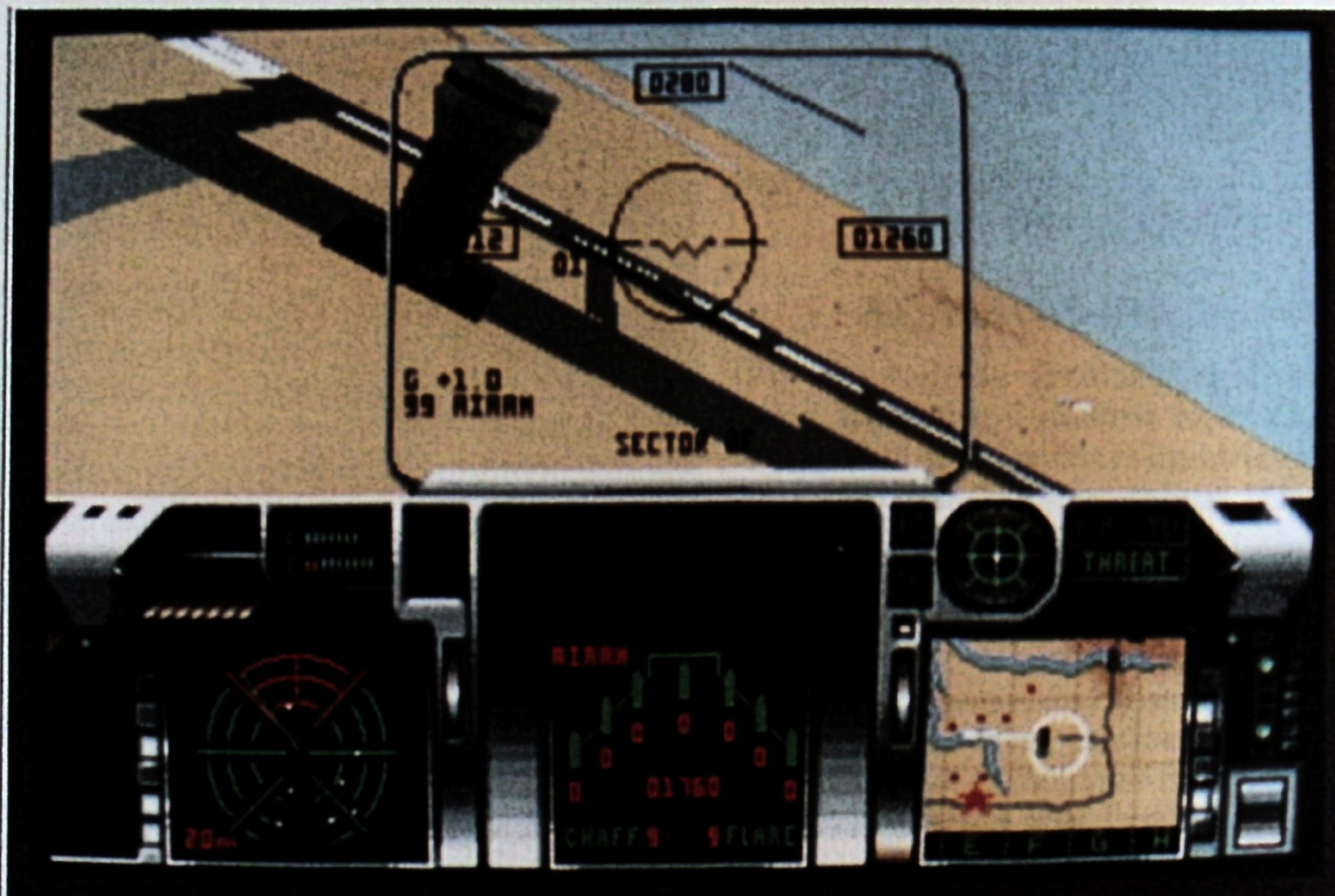


Foto's van boven naar beneden:
F-15 Strike Eagle 2, F-14 Tomcat, Jet Fighter 2.

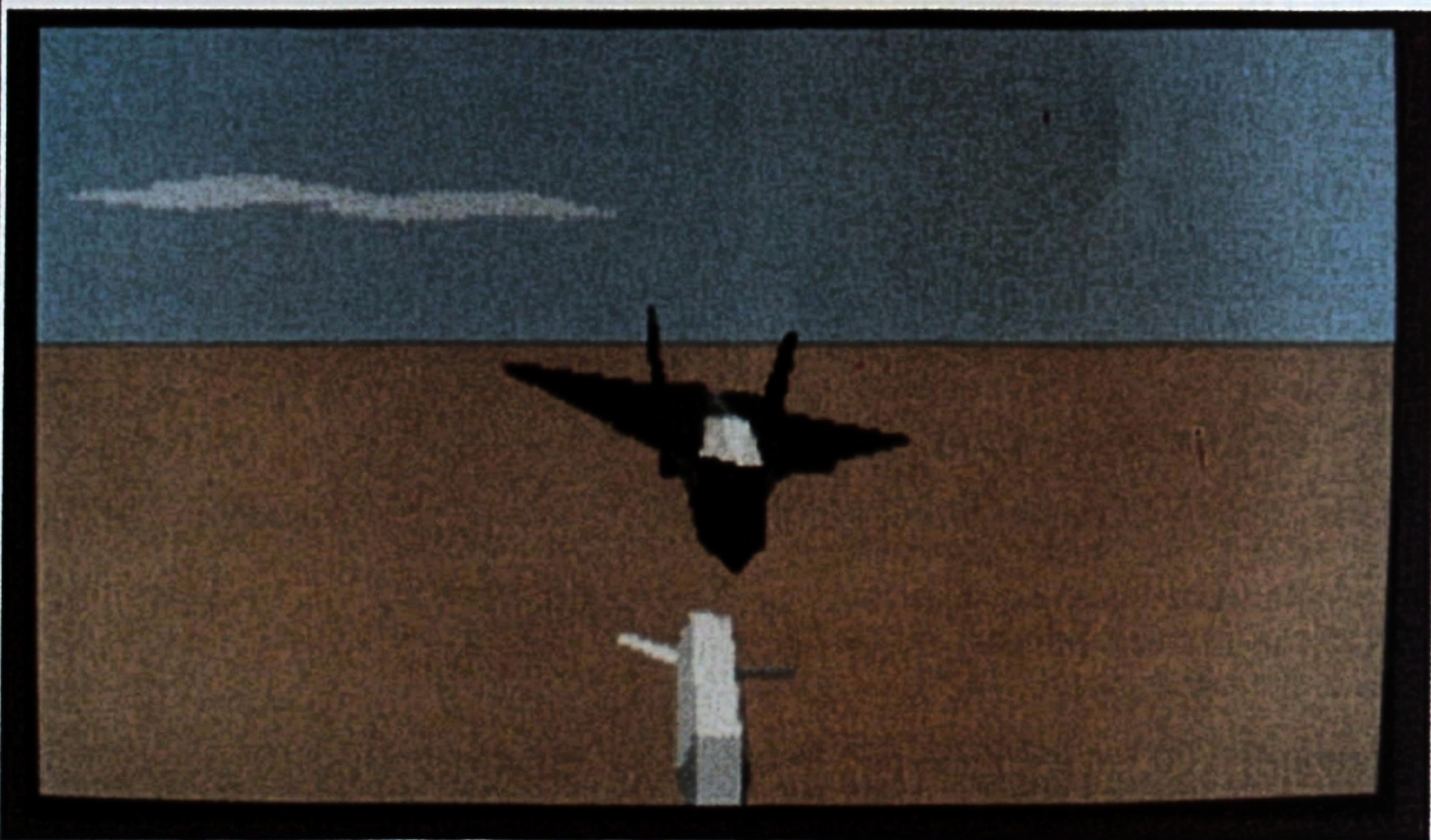
of een schip afgevuurd op ongeveer 2500 Km afstand van het doel. Een cruise missile is een voorgeprogrammeerde zelfsturende raket die door terreinvergelijking tot haar doel komt, met een spreiding van maar enkele meters. In het spel kunnen deze pas worden afgevuurd op zichtafstand. Desalniettemin is dit een bijzonder spel, waarbij vooral de wat gemakzuchtige vlieger, met een destruktieve instelling (hoe meer ontploffingen hoe beter) zich thuis zal voelen. Een kleine waarschuwing past wel. Het landen van dit toestel is bijzonder moeilijk, vanwege het kleine oorlogsveld dat op de radar zichtbaar is en de relatief hoge snelheid van het toestel. Ik heb het nog niet voor elkaar gekregen.

Douwe.

De foto's op deze pagina zijn van de F-29 RETALIATOR. Alle screenshot's komen van een PC met VGA kaart.







We gaan bij onderstaande vergelijking niet in op de inhoud van het pakket (dat is uit de recensies de halen) maar zuiver op de vliegkwaliteiten. Alle 4 de pakketten hebben we laten draaien op een 16 Mhz. 386SX met VGA kaart en bij alle programma's is gekozen voor maximale details. Bij 'GEVECHTEN' geven we een beoordeling over de zichtbaarheid van de vijanden, de afgevuurde raketten en de treffers (ontploffingen e.d.). Bij 'KEYBOARD' geven we de beoordeling over de besturing van het toestel via de cursortoetsen en bij 'BEDIENING' de snelheid waarmee het programma reageert op het indrukken van toetsen en de mogelijkheid om meerdere toetsen te gebruiken (b.v. tegelijkertijd sturen en schieten).

	F-14 Tomcat	F-15 Strike Eagle 2	Jet Fighter 2	F-29 Retaliator
GRAPHICS.				
Cockpit:	GOED	GOED	GOED	GOED
Grond:	REDELIJK	GOED	GOED	GOED
Lucht:	MATIG	GOED	GOED	REDELIJK
Scrolling:	SLECHT	REDELIJK	GOED	ZEER GOED
Vijanden:	MATIG	REDELIJK	REDELIJK	GOED
Gevechten:	MATIG	REDELIJK	REDELIJK	ZEER GOED
GELUID.				
Muziek:	JA	JA	JA	JA
Effekten AdLib:	REDELIJK	REDELIJK	ZEER GOED	GEEN
Effekten speaker:	REDELIJK	REDELIJK	REDELIJK	GOED
KEYBOARD.				
Besturing:	SLECHT	REDELIJK	GOED	ZEER GOED
Bediening:	SLECHT	REDELIJK	GOED	ZEER GOED

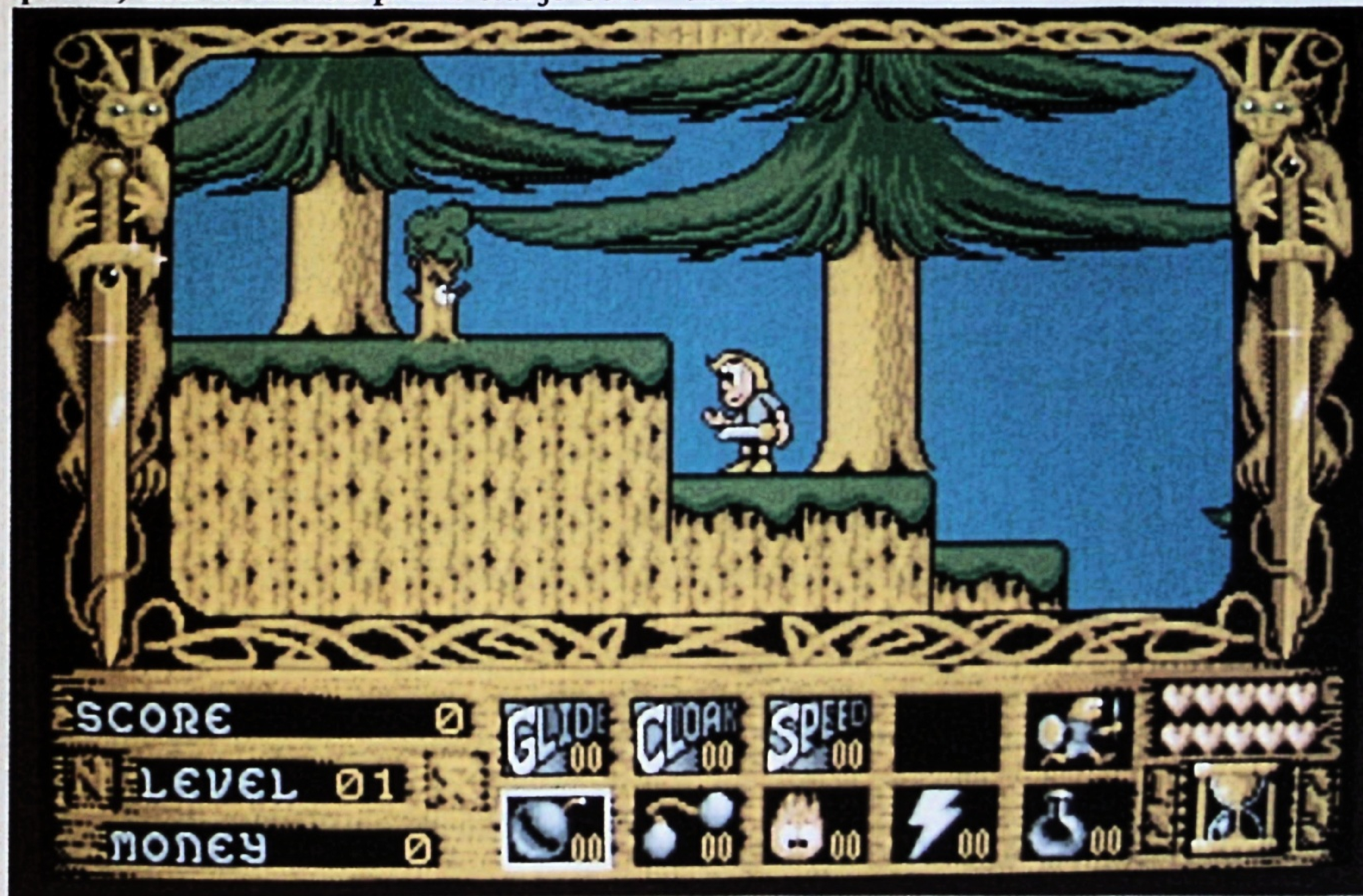
Jet Fighter 2 is een goede tweede, maar heeft grafisch meer kwaliteiten dan F-29 Reatialiator en zeer fraai geluid via de AdLib kaart. Dit pakket zal echter alleen kunnen wedijveren met F-29 Retaliator als het gedraaid wordt op een snellere machine. De scrolling en besturinmg worden dan ook prima maar op het onderdeel 'GEVECHTEN' blijft dit pakket iets achterlopen.

PROPHECY 1, The Viking Child

Imagitec.
PC & compatibles.
Min. 8 Mhz. AT.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.



PROPHECY 1, The Viking Child, munt uit door fraaie graphics, prachtige soepele scrolling, leuke animatie en schitterende muziek via de geluidskaarten. Daar staat tegenover dat het spel enorm traag is en een 8 MHz. AT is dan ook het minimum voor dit spel. Heb je zo'n machine (liefst met muziekkaart) en hou je van arcade spellen, dan is dit een prima stukje software.



Het hele scenario van dit spel zou zo van een MSX afkomstig kunnen zijn, de uitvoering is dit echter niet. De hoofdrolspeler is een kleine viking die, na een tochtje door het bos om kruiden te zoeken, bij terugkomst z'n dorp verwoest vindt en z'n familie kwijt is. Nu moet Brian (een viking met zo'n naam??) z'n moeder en z'n kleine zusje gaan zoeken.

Hij moet zich -al vechtend- verplaatsen door wouden en over eilanden, kastelen veroveren enz. enz. Dit alles à la Mario Brothers, dus een echt platformspel. Onderweg uiteraard weer winkeltjes om wapens, magic e.d. te kopen en volop monsters (spugende planten, moordlustige vogels, springende paddestoelen, gooiende bomen en andere onzin). De vorderingen worden bijgehouden op een landkaart en elk level wordt afgesloten met een eindmonster en een password. Met dit password kun je het spel dan later weer verder spelen als je het hebt onderbroken.
Tot zover komt het allemaal nogal Japans over. De achtergronden zijn dit echter niet. Fraaie schermen en een prachtige (continu) scrolling; in VGA-mode een lust voor het oog waarbij volop variatie verveling voorkomt. De animatie is zeer leuk en in cartoon-stijl. De muziek is schitterend; elk level een andere compositie waarbij alles uit de kaart wordt gehaald. De besturing is uitstekend en het spel is lekker lastig. Voor de beginners is deze software minder geschikt en wie wat beter bekend is met dit soort spellen zal hier ook nog een flinke dobber aan hebben. Buiten behendigheid is ook timing noodzakelijk.

Op een AT met VGA en AdLib kaart een aanrader in dit genre want het spel is zeer uitgebreid. Prijs en leveringsdatum nog niet bekend.




```
BEELD:           9
GELUID:          9
SPELKWALITEIT:   9
```

Alfred Debels



SUPREMACY (Overlord)



Virgin/Mastertronic.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

De MSX-ers kunnen dit spel het beste vergelijken met DAIVA. De beelden van SUPREMACY zijn echter beter en het spel is lastiger. Op de PC kennen we spellen als RAILROAD TYCOON, WARLORDS en SIM CITY die hiermee een KLEIN beetje te vergelijken zijn. STARCONTROL heeft hetzelfde concept, maar is duidelijk meer een arcade spel en is - qua strategie- toch geheel anders. De eerste versies van dit spel hadden de naam OVERLORD maar daar al een spel bestaat met deze naam (OVERLORD van SSG, een W.O-II strategiespel) is de naam gewijzigd in SUPREMACY. Het spel is onveranderd.

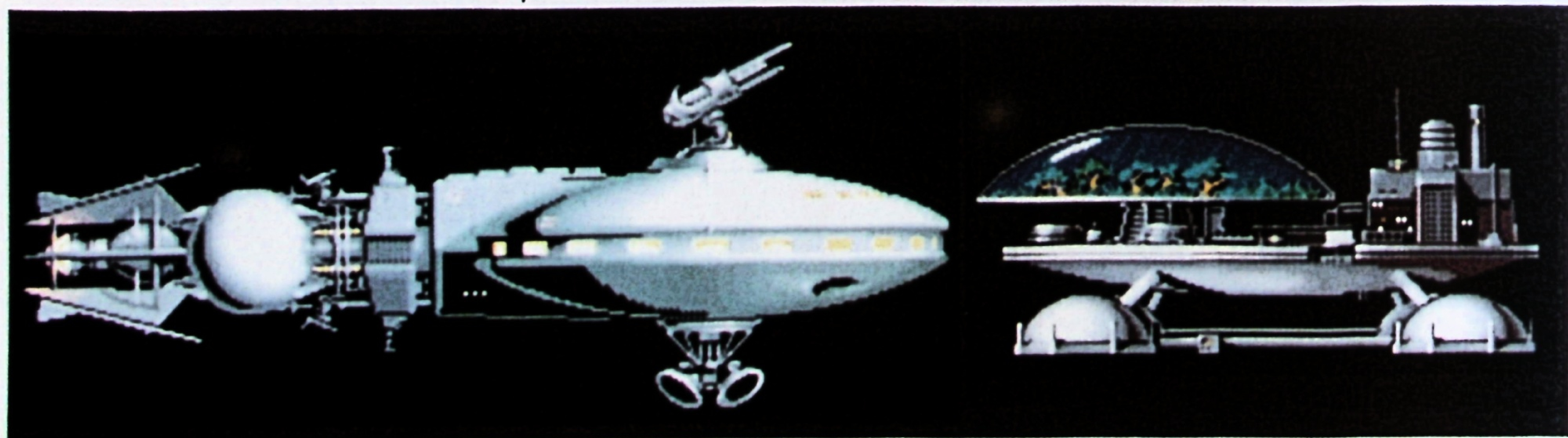
LEVEL 1

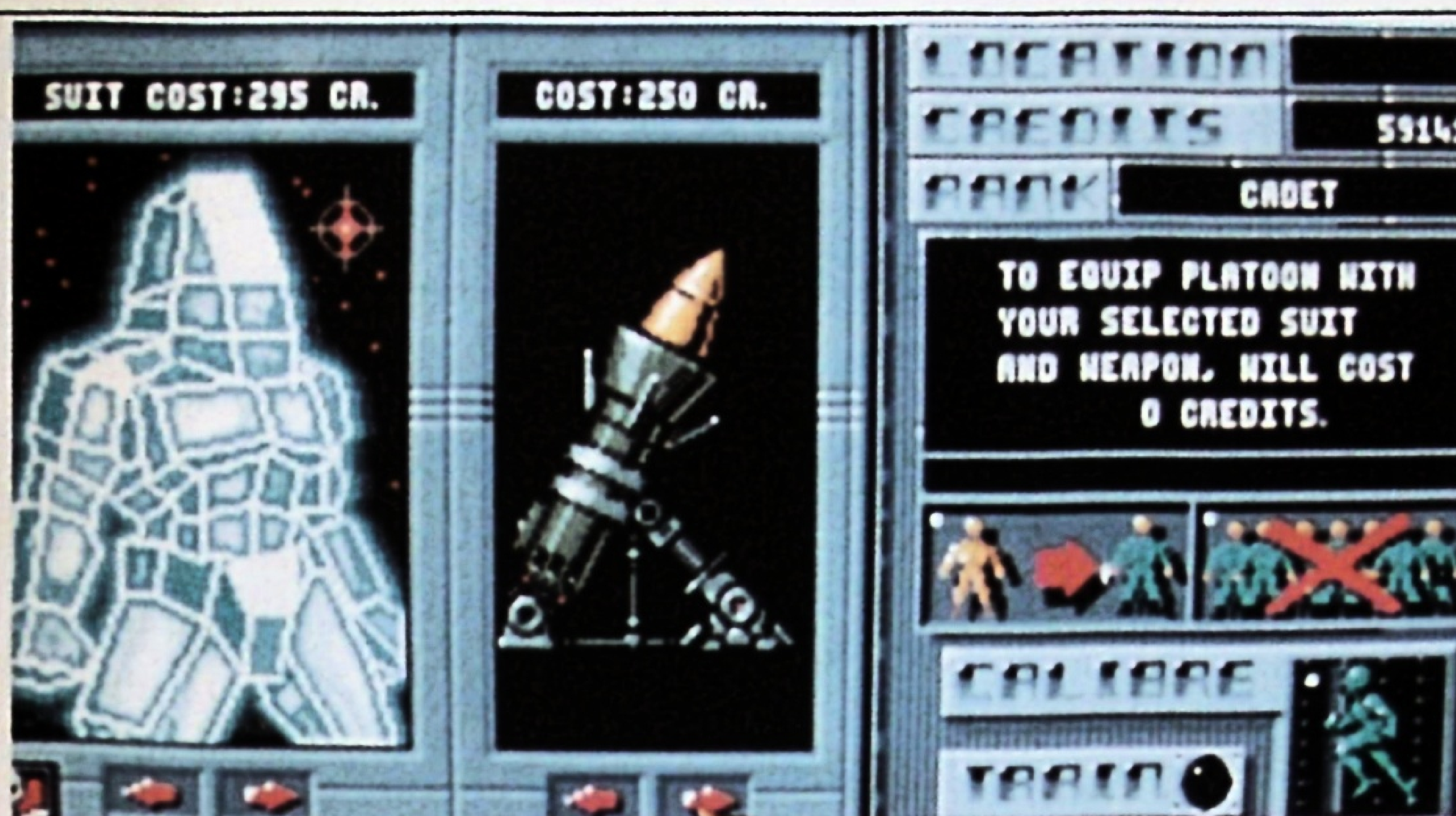
Om het spel een beetje behoorlijk te kunnen beoordelen heb ik level 1 geheel uitgespeeld. Je begint dit level met 1 planeet en een tegenstander (Wotok, een soort Neanderthaler) met 1 planeet. Deze tegenstander heeft nog 6 andere planeten maar deze zijn onbewoonbaar. Je moet op je eigen planeet zorgen voor voedsel, ontginning van grondstoffen en de bevolkingsaanwas in de gaten houden. Je kunt belastingen heffen, allerlei zaken verbeteren, legers opbouwen etc. Hoe je het ook doet, je groeit en je hebt een tweede planeet nodig (en een derde, vierde etc.). Met speciale machines kun je de onbewoonbare planeten formatteren (bewoonbaar maken) waarna je echter meteen op voet van oorlog komt met je tegenstander, die geen indringer op zijn planeten duldt en deze op zijn beurt gaat formatteren.

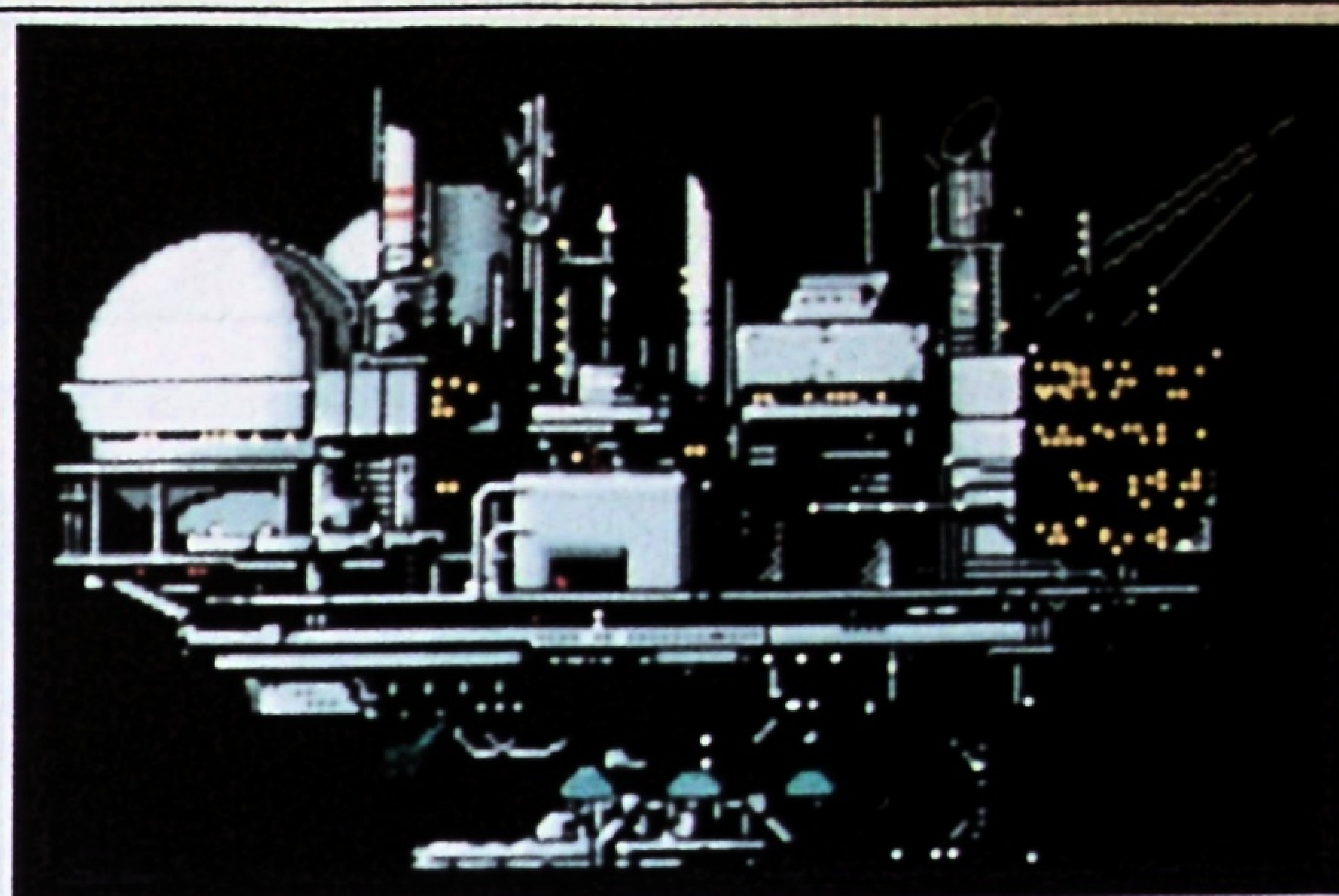
Vanaf dit moment wordt het lastig. Je moet je eigen planeten controleren, spionnen naar de vijand sturen om te zien wat daar gebeurt en oorlogen uitvechten. Om het extra lastig te maken doet de kosmos ook mee: meteoren slaan in en vernietigen je apparatuur waarmee je de planeten bewoonbaar houdt of nucleaire stormen vernietigen al het leven op een planeet. Dit laatste kan handig zijn omdat je deze planeten kunt gebruiken voor de grondstoffen; op de bevolking, het voedsel e.d. hoef je niet meer te letten. Op jouw basisplaneet werken geleerden hard aan betere apparatuur en machines zodat je je 'wagenpark' regelmatig kunt vervangen door meer geavanceerde modellen. De strategie in dit level valt wel mee, want het bijhouden van 2 tot 3 planeten gaat nog net en heb je er eenmaal zoveel dan ben je in staat je tegenstander (ook met 2 à 3 planeten blijft Wotok een klunzige holbewoner) te verslaan.
Het einddoel is dan ook de vernietiging van de legers op de basisplaneet van de vijand.
Einde level 1 na ca. 10 uren intensief spelen, waarbij de uren om het spel onder de muis te krijgen niet zijn meegeteld.

LEVEL 2,3 EN 4

In level 2 krijg je te maken met Smine, een intelligenter wezen met 16 planeten, in level 3 met een zware jongen die ze Krart gedoopt hebben en het laatste level is de grote strijd tegen Rorn: een tegenstander waarvan niets bekend is en die 32 planeten bezit. Een rondje proberen in dit level had ik binnen een uur verloren. Vanaf level 3 wordt het hoofdpijn-niveau bereikt. De strategie wordt erg lastig want na enkele planeten veroverd te hebben wordt het een chaos. Terwijl 2 planeten









van je worden aangevallen zit er een derde met voedselgebrek, een vierde heeft last van magnetische stormen, nummer 5 kan geen brandstof meer leveren, enkele ruimtesondes zijn vernietigd, de bevolking op een andere planeet ziet het allemaal niet meer zitten, een leger is helemaal gedemoraliseerd...... Zo zijn er nog meer narigheden te bedenken. En, dat heb ik nog helemaal niet vermeld, alles moet geregeld worden vanaf jouw basisplaneet! Hier alleen kun je apparatuur en schepen kopen, troepen opleiden en bewapenen etc. en verder moet je vanaf je basis alles overbrengen met speciale cargo-schepen en oorlogs-cruisers.

BEELD EN GELUID

Het spel heeft een fraai intro-muziekje en aardige geluidseffekten. De muziek loopt -gelukkig- niet door tijdens het spel. Op de interne speaker is de muziek magertjes maar de effekten vallen best mee. Het beeld is schitterend op VGA maar nu ook eens prima op EGA en zelfs CGA. Om CGA nog een beetje op te fleuren wordt niet overal alleen het blauw/paars gebruikt, maar ook andere combinaties (rood, geel en groen) en dat is een pluspunt voor diegenen die alleen CGA hebben.

Er wordt gewerkt met 11 schermen. In al deze schermen zie je animaties zodat alles wat er gebeurt duidelijk (en bijzonder fraai) is weergegeven. De besturing is goed met de muis en uitmuntend bij gebruik van het toetsenbord. Wanneer je n.l. een cursortoets indrukt verplaatst de pijl op het scherm zich naar de dichtstbijzijnde lokatie (ikoon) en vandaar kun je verder besturen. Je bent zo veel sneller op het juiste ikoon dan wanneer je de cursor zelf helemaal over het scherm moet sturen.

Ondanks de prima besturing blijft het een flinke klus om tussen de 11 schermen (per planeet!) heen en weer te schakelen. Het programma past zich automatisch aan aan de computer en loopt op een 8 MHz. XT nog prima!

KONKLUSIE

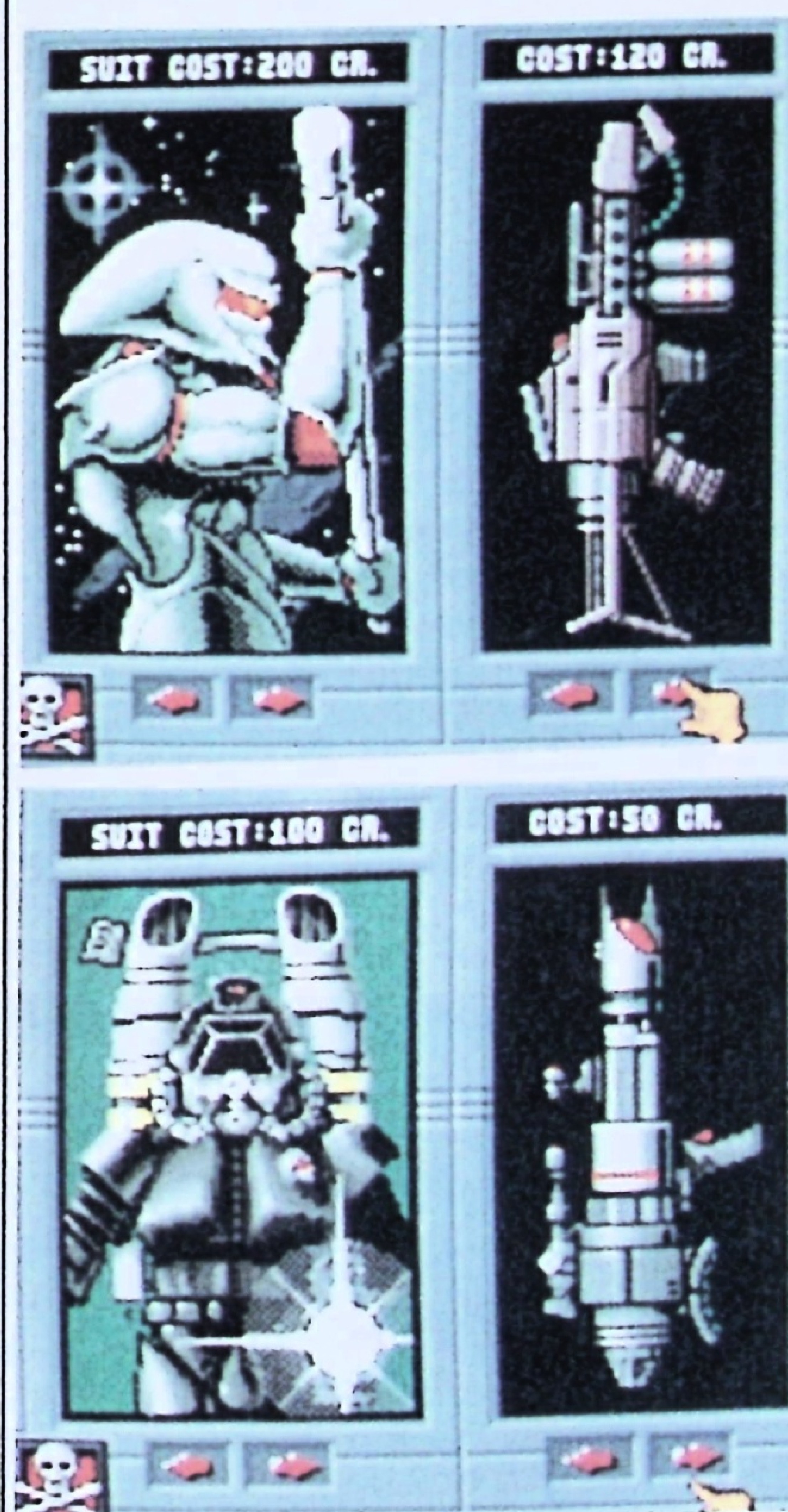
SUPREMACY kan bij mij niet meer stuk en staat voorlopig nog wel even op de harddisk. Toch is een waarschuwing op z'n plaats want het programma is erg krachtig en laat de tegenstanders erg goed spelen. Daarbij moet je in de hogere levels opboksen tegen een computer die in enkele sekonden beslissingen neemt voor diverse planeten, legers etc. en dat is vrijwel niet bij te benen. De beginners kunnen hier niet tegenop en zullen moeten afhaken. Onze politici hoeven hier ook niet aan te beginnen want die kunnen een klein landje als het onze nog niet besturen. Alleen geschikt voor WARLORDS!

ATARI-ST/AMIGA

Het zal duidelijk zijn dat een spel, dat op een XT met CGA goed draait op andere computers geen problemen zal geven. Er zijn alleen animaties in kleine onderdelen van het scherm, dus de PC versie is exact gelijk aan de Atari-ST en de Amiga versie. In de prijs zit echter een aanmerkelijk verschil: de Amiga en Atari versies kosten slechts FL. 99,=!

Alfred Debels

	ATARI-ST:	AMIGA:	PC:
BEELD:	9	9	9
GELUID:	7	7	7
SPELKWALITEIT:	10	10	10
DOCUMENTATIE:	8	8	8
PRIJS:	9	9	7



STRIP POKER III

Artworks.
PC & compatibles.
EGA/VGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".

Dit soort spellen moet je zien en spelen; ik houd het dus kort.

VGA: als je 2 dames als tegenpartij kiest, komt er ook een schermpje met daarin een afbeelding van een man. Deze kan echter niet naar het grote scherm worden verplaatst dus voor de dames die dit spel willen spelen valt er weinig lol te beleven. Met 3 tegenstanders zul je zelf moeten strippen, want in dat geval krijg je de afbeeldingen van 3 dames op het scherm.

EGA: hier wordt van de hogere resolutie gebruik gemaakt (640x320) maar uiteraard slechts met 16 kleuren. Er is nu wat meer ruimte op het scherm dus 'jouw' afbeelding staat nu wel altijd op het scherm. Grafisch is EGA natuurlijk een stuk minder dan VGA en de hoge resolutie kan dat niet goedmaken.

Er zijn datadiskettes leverbaar (op het moment dat ik dit schrijf 4 stuks) zodat je voorlopig nog niet uitgekeken bent.
Grafisch is alles redelijk tot goed, mits VGA. De kwaliteit van de afbeeldingen is sterk wisselend. Een leuk detail is, dat je soms een andere afbeelding op het grote scherm krijgt dan op het kleine schermpje. Geluid is gedigitaliseerd en ook redelijk. Doordat je tegen meerdere dames speelt hoef je niet goed te kunnen pokeren. De dames spelen ook tegen elkaar en verliezen onderling dus ook. Verder moet je uiteraard pokeren leuk vinden, want anders kun je beter naar de videotheek gaan; daar krijg je ook nog animatie bij de plaatjes.

Alfred Debels

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7





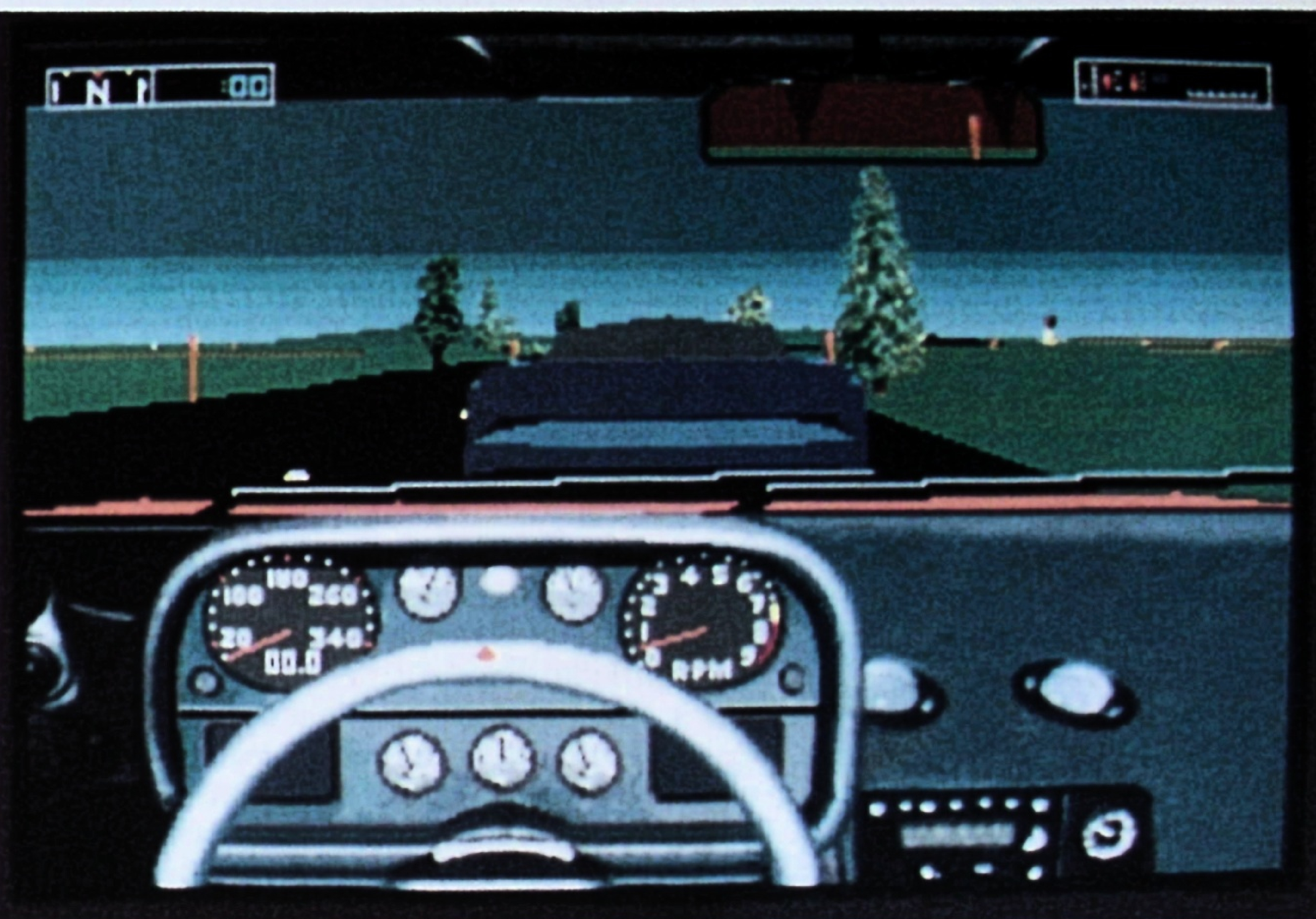




SCHEURIJZERS

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, STUNT DRIVER, STUNTS en TEST DRIVE 3.

Eigenlijk zou het voor iedere autodealer verplicht moeten zijn om het in huis te hebben. Een programmaatje dat de consument mee naar huis kan nemen om thuis achter de P.C. te bepalen of het de Lamborghini (van bijna een miljoen) wordt, die zo leuk kleurt bij de ogen van het vrouwtje of de Pininfarina die door dezelfde stylist is behandeld als het bankstel thuis. Of om te bepalen of we in de wieg zijn gelegd voor het baan- of wegracen of misschien zelfs wel het stuntracen, omdat gewoon rijden verveelt. (RED: zo'n idee moet je niet opschrijven maar verkopen of zelf ontwikkelen. Goudmijntje!).



Ik heb in ieder geval mijn Saab uit 1977 en de Nederlandse wegenwetgeving voor enkele weken mogen verruilen voor de meest exotische sceneries en racetracks en de meest geavanceerde automobielen, om u -de lezer- een beeld te kunnen geven van wat er in de simulaties van de autobranche op softwaregebied te halen is. Een bijzonder frisse ervaring na alle duikboten, tanks en destruktieve vliegtuigen die ik heb mogen testen. Alhoewel met een bolide bij een snelheid van 300 km p/uur ook een boel schade aangericht kan worden; niet alleen aan anderen. Zoals te doen gebruikelijk, hebben we in de speciaal pakketten opgenomen die in min of meerdere mate met elkaar konkurreren om de consumenten gulden, omdat ze voor een deel de koper eenzelfde ervaring beloven zodra de doos open gaat. Op voorhand dienen we echter al onderscheid te maken tussen het wegracen op de openbare weg, zoals dat in 'TESTDRIVE III' van Accolade wordt gepresenteerd en het track- of circuitracen, zoals dat in 'STUNTDRIVER' van Spectrum Holobyte en 'STUNTS' van Broderbund wordt gebracht. Hierbij gaat het om het afleggen van een circuit, rijdend tegen één of twee tegenstanders, met ingebouwde hindernissen. Deze kunnen bestaan uit geopende bruggen, slalom muurtjes, looping wegen of jumps. Niet alleen vergelijken we hier dus de pakketten, we proberen ook om een keuze mogelijk te maken tussen de beide soorten van plezier op de weg.



Als vreemde eend in de bijt, hebben we een PC pakket van het software-imperium Konami opgenomen in het vergelijk, in de hoop dat dit huis haar aktiviteiten voor de PC blijft voortzetten en dat de importeurs de pakketten van Konami breder gaan verspreiden. De in dit vergelijk opgenomen BILL ELLIOT'S 'NASCAR CHALLENGE' van Konami is het bijvoorbeeld zeker waard.

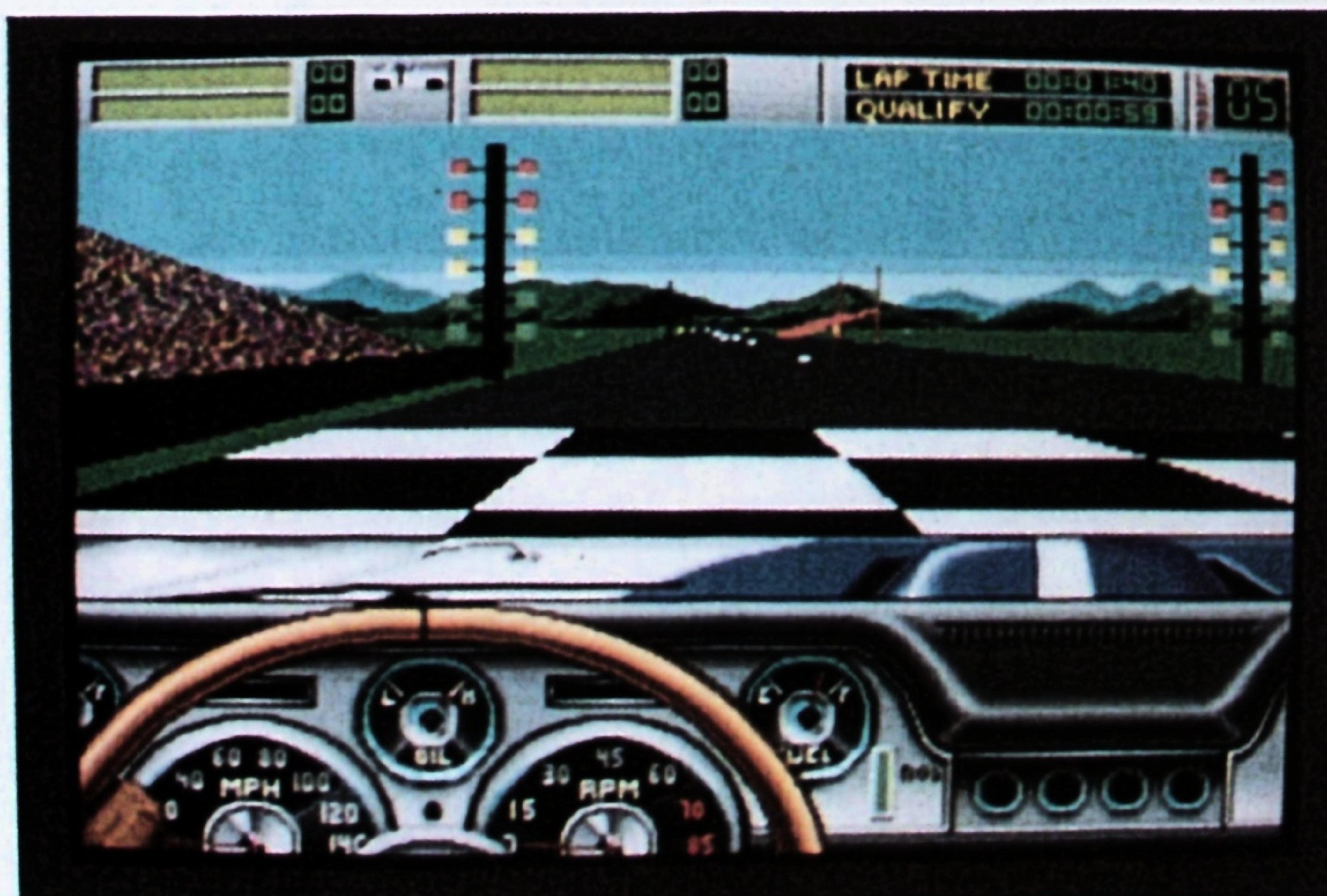
Foto boven: TEST DRIVE 3.
Foto links: STUNTS.



Foto links: TEST DRIVE 3.
Foto onder: STUNT DRIVER

NASCAR CHALLENGE is gebaseerd op de zogenaamde endurance-races, bij ons het beste bekend van de Daytona races, waarbij de coureurs bijna een hele dag in de auto zitten en ongeveer een twintigtal banden per team versleten wordt. Een heel ander concept dus. Een tweede opmerking die geplaatst moet worden is het gegeven dat de introduktiesequence van 'STUNTS' melding maakt van het feit dat het programma komt van de makers van 'Testdrive II en III'. Hoewel ik heb geprobeerd uit te zoeken wie de stap genomen hadden van Accolade naar DSI (Distinctive Software Corporation), ben ik er niet uitgekomen. Laten we dus maar aannemen dat de programma's 'Testdrive' en 'Stunts' uit dezelfde ouders zijn ontsproten.

Alle vier programma's die ik heb mogen testen hebben in ieder geval één ding gemeen. Ze zijn zeer pakkend, daarmee hoogst vermoeiend en doen een gigantische aanslag op het concentratie- en uithoudingsvermogen. 'STUNTDRIVER' van Spectrum holobyte spant hierbij de kroon. In dit spel is de besturing van de auto zo gevoelig dat het een enorm probleem is om de auto op de baan te houden. Ondanks het feit dat de speler als trainee kan beginnen, is de moeilijkheidsgraad hierdoor erg hoog. Zo hoog zelfs dat het me twee dagen heeft gekost om de kwalifikatietijd voor de oefenronde neer te zetten, om mee te kunnen doen aan de echte races. 'STUNTS' van Broderbund is in dit aspekt veel toegankelijker, maar komt zeker op de tweede plaats wat betreft de moeilijkheidsgraad. Hierbij is echter een paar uur voldoende om een keer een hele baan, inclusief alle hindernissen af te rijden en daarin een stimulans te vinden om door te trainen. In 'TESTDRIVE III' is het minder moeilijk om de wagen waarin we zitten te besturen, maar krijgen we te maken met onoverzichtelijke wegen door berglandschappen en veel objecten op en langs de weg zoals andere weggebruikers (in Giant Suzuki's en politie patrouille wagens), dieren, spoorbomen, gewone bomen en last but not least muggen die op de voorruit uiteenspatten. In tegenstelling tot een racebaan, waarbij het zicht meestal redelijk ver reikt, moeten we ons in 'TD III' vooral concentreren op het vinden van de weg. En dat is geen sinecure. 'NASCAR CHALLENGE' is het meest eenvoudig te rijden, alhoewel ook hier weer andere omstandigheden gelden. Bij de competitie waaraan we kunnen deelnemen, rijden we met ongeveer vijftien wagens op één circuit en dit moeten we dan (volgens de championship rules) 500 rondjes volhouden. Inhalen, afhouden, blokkeren, versnellen. En dat voor 500 laps. Gelukkig kunnen we het aantal rondjes zelf vaststellen, zodat we het championship ook kunnen winnen door op elk circuit van het championship maar drie of vier rondjes te draaien.

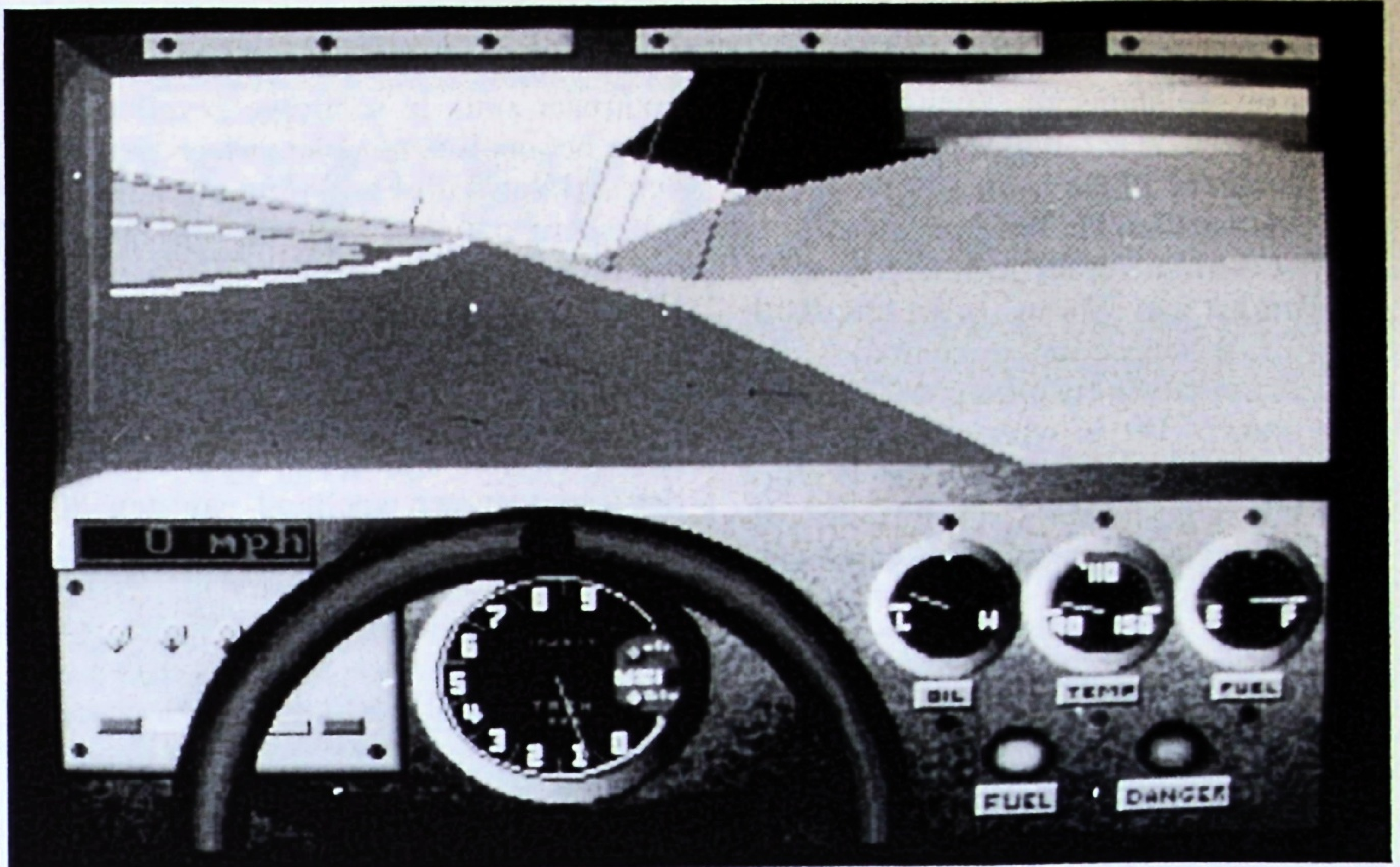


Voor de echte liefhebber is de keuze van het scheurijzer waarmee we rijden natuurlijk het meest belangrijk. In TESTDRIVE III hebben we de keuze uit drie wagens, een Lamborghini, een Pininfarina of een Chevrolet. Gezien het landschap waarin wordt gereden, zou het ook geen zin hebben om in deze rij een formule-1 wagen te plaatsen. Dit gebeurt echter wel in STUNTS, waarin we kunnen kiezen uit elf wagens, variërend van een fourwheel powered Audi-Quattro tot een Lotus formule 1. Dat deze formule 1 wagens in de lengte verschrikkelijk teer zijn doet de programmeurs blijkbaar niets en je kan er zo mee over een geopende brug springen. Niet realistisch, maar het blijft leuk. In NASCAR en in STUNTDRIVER staat de auto waarmee we rijden vast. Alleen het karakter van de tegenstander of het aantal tegenstanders kan hier gekozen worden. In STUNTDRIVER betekent dit dat we ook kunnen rijden tegen een oud dametje, waarop ik me de eerste keer behoorlijk heb verkeken. Geen voorbijkomen aan en rijdend met een gang van 40 Mph op het circuit. Een aardig feit is dat dit programma het gebruik van een modem (of een nul modem) ondersteunt. Met ieder willekeurig modem kan vanuit de software in contact getreden worden. In 'TD III' kan alleen direct tegen de computer of tegen de klok gereden worden of kan er om de beurt door vier spelers gereden worden om de beste tijd. In 'Stunts' kan de tegenstander gekozen worden uit een zestal voorgeprogrammeerde karakters, variërend van een rookie tot een verleidelijke blondine die bekend staat om haar curves. Maar verkijk je niet, rijden kunnen ze.

In 'TD III' hebben we de keuze uit twee landschappen, waarin we kunnen rijden. Een berglandschap 'Yosemite' en een vlak landschap langs de oceaan: de 'Pacific' route. Voor meer landschappen is het mogelijk van Accolade scenery disks te kopen. In deze landschappen kunnen we zelf bepalen welke route we nemen om zo snel mogelijk bij het eindpunt te zijn. Het nemen van een verkeerde afslag kan er bijvoorbeeld toe leiden dat we een enorme omweg moeten maken en van de computertegenstander of de klok verliezen. Tijdens het spel kan niet gezien worden wat de tegenstander doet, zodra deze buiten ons gezichtsveld is. Pas als we bij de finish of de eerste stop zijn, zien we de tegenstander weer staan of moeten we



Foto's:
Bill Elliot's Nascar Challenge



wachten. In 'Nascar' kunnen we kiezen uit de officiële circuits die Amerika kent voor het endurance racen. Dit varieert van regelrechte kuipcircuits met twee lange stukken, twee korte en vier bochten, tot vlakke banen vol tarzans en chicanes. 'Stuntdriver' biedt naast de zes voorgeprogrammeerde banen ook de mogelijkheid om zelf banen te bouwen, net als 'Stunts'.

In ieder pakket is de optie opgenomen om de race op te nemen op een tape en later weer af te spelen om te zien waar het fout is gegaan. 'Stunts' biedt hierin de meeste opties en geeft de mogelijkheid om de gehele race terug te zien en eventueel te bewaren. 'Nascar' vertoont desgewenst alleen een bepaald stuk van het laatste deel van de race, evenals 'Stuntdriver'. Blijkbaar is hier een beperkte geheugenruimte (RAM) gereserveerd en wordt niet van het schijfgeheugen gebruik gemaakt. Ook 'TD III' vertoont maar een deel van de race en wel het laatste. Alle programma's bieden echter genoeg in dit opzicht om van fouten te leren. Hiernaast is het een leuk gezicht, zeker als de helikopter camera views worden ingeschakeld. In 'Stuntdriver' is het mogelijk om de hooggeplaatste camera's het automatisch van elkaar over te laten nemen, zodat een soort televisie sportreportage ontstaat.

De grafische weergave van de verschillende pakketten ontloopt elkaar niet veel. Er is geen pakket bij dat op voorhand al een duidelijke mindere is. Alle programma's maken gebruik van weergave in polygonen en in alle programma's zijn de auto's duidelijk te herkennen. Bij 'Stuntdriver' wil het wel eens voorkomen dat in de verte objecten te iel of te smal zijn gedefinieerd, zodat het op afstand niet duidelijk is wat het voorstelt. In 'Nascar' is het detailgehalte het laagst, zijn de wisselingen van de beelden die de weg en de direkte omgeving van de baan weergeven het meest vloeiend. In 'TD III' is het detailgehalte van het spel het hoogst, hetgeen ook samenhangt met het feit dat er zoveel langs de weg gebeurt. 'TD III' maakt het als enige mogelijk om via een funktietoets vanuit de auto het detail te verhogen of te verlagen. De sceneries in 'TD III' zijn wat hoekig gedefinieerd, maar de afwisseling van de wegsegmenten is erg goed. De weg blijft dus geleidelijk en niet schokkend lopen. Ditzelfde geldt voor 'Stunts', alhoewel hierbij van een duidelijk lager detailgehalte van de sceneries sprake is. Een opvallend feit is dat in 'Stuntdriver' de weg is gedefinieerd in dwarsliggende, elkaar afwisselende zwarte en grijze velden, waarbij bij hoge snelheid de indruk ontstaat dat de weg niet onder ons door gaat, maar dat wij achteruit rijden. Vergelijkbaar met het karrewiel dat lijkt achteruit te draaien bij een bepaalde snelheid. Ik heb dit zeer hinderlijk gevonden, omdat er op dat moment geen snelheid bepaald kan worden. Waarom dit zo is weergegeven is mij niet duidelijk. Ieder programma biedt ons de mogelijkheid om onder VGA en EGA te draaien.

Bij de installatie van 'Stuntdriver' moet voor VGA weergave expliciet gekozen worden, hetgeen een hoop schijfruimte kost. (De grootste 1,8 M). De kleuren en detailweergave in VGA zijn goed, maar blijkbaar kost het programma mijn machine (386SX,16Mhz,2Mb Ram, 1Mb Vram) in de VGA 256 kleurenstand te veel moeite, want er ontstaan wat problemen met de besturing en met de snelheid waarmee de menu's in het programma opgeroepen kunnen worden. Kiezen we voor 16 kleuren VGA of EGA, is dit probleem subiet verholpen. En veel missen we niet daardoor, omdat er geen verschil in detail is, alleen in kleuren. Behalve 'TD III' draait alles ook op CGA, Tandy en Hercules. Zeker CGA is voor geen van deze programma's aan te bevelen. Bij het gebruik van Hercules geldt: des te minder omgevingsdetail, des te beter de speelbaarheid. De besturing kan bij ieder programma ter hand genomen worden via de joystick en het keyboard. Alleen 'Stunts' probeert het met de muis. Hopeloos. De controle over het stuurwiel is het meest direct in 'Stunts' en 'Nascar'. In zowel 'Stuntdriver' als 'TD III' moet de speler wennen aan de vertraging die er zit in de besturing. Het gevolg is vaak te lang doorsturen waardoor een bocht te scherp wordt genomen, het wild reageren door tegenstuur, weer vertraging, weer bijsturen, weer wachten, een crash. Zij het wat overdreven, ook hier hebben we te maken met simulaties en daarbij dient in ieder geval de besturing te kloppen.

Ieder spel biedt de mogelijkheid om zelf te schakelen of een automatische versnellingsbak te plaatsen. Het gebrom van de opschakelende motor is bij 'Stuntdriver' over de Soundblaster het diepst en lijkt bij 'TD III' het meest op een fluitketel. Over de PC speaker klinken alle spellen op gelijk niveau. Alleen 'Nascar' en 'Stuntdriver' maken gebruik van digitale spraak. Dit komt heel aardig over, maar heeft verder in het spel eigenlijk geen rol. De aantrekkelijkheid van een spel wordt vaak ook grotendeels bepaald door de gimmicks of aardigheidjes die erin zijn verborgen. 'TD III' kent bijvoorbeeld sneeuw onderweg, overvliegende jumbojets, tunnels waarin de koplampen moeten worden ontstoken, windscreen wipers (ruitewissers) tegen de sneeuw, de regen en de muggen en een hoop andere dingen om te zien. 'Nascar' heeft als aardigheid de pitstop, waarbij de coureur zelf moet bepalen wat er dient te gebeuren aan de auto en waarbij zo min mogelijk tijd verloren mag gaan. Tevens moet de coureur voor de race zijn eigen auto tunen, waarbij kennis van versnellingsverhoudingen, overbrengingsmassa, spoilerhoeken en banden niet weg is. Ik begreep er weinig van, maar met een beetje experimenteren komen we er wel uit. In de pitstop bij 'Stuntdriver' is als gimmick opgenomen dat één der monteurs klem komt te zitten tussen de motorkap. Dat doet hij echter de keer daarop ook en de keer daarop weer. Niet echt leuk. Een pluspunt voor deze simulatie is de hoeveelheid van variabelen die kunnen worden ingesteld, alvorens we gaan racen. De gesteldheid van het wegdek, de grip van de banden, de hoeveelheid PK's die onder de motorkap verborgen zijn, remspanning, het zicht en meer. Wat specifiek is voor deze simulatie is het stunten. Vooral de looping en de fly

bridge zijn spectaculair. Mits we er doorheen komen. De weergave van de hindernissen en de stunts in 'Stunts' is echter iets beter en zeker makkelijker te overzien. Zoals al gezegd, dit spel is van de twee stuntspellen het best toegankelijk en beloont daarom eerder. Een andere aardige gimmick van 'Stunts' is het feit dat de gekozen tegenstander na de race langskomt om een fijn neerbuigend babbeltje af te steken. Dit is weergegeven in een korte serie van gedigitaliseerde beelden en wordt begeleid door een fijn sarcastische tekst. Zowel stunts als 'Stuntdriver' hebben als extra nog een 'Circuit editor', waarmee de speler zelf naar believen banen kan uitzetten met alle bijbehorende stunts.

Maar er zijn ook uitgesproken mindere eigenschappen. De mindere kant van het programma STUNT DRIVER van Spectrum Holobyte is dat ze het weer voor elkaar hebben gekregen om een programma te leveren dat niet voluit gedraaid kan worden, zij het op een 486 33Mhz (o.i.d.). Het programma loopt niet lekker en heeft bij mij meerdere malen vastgehangen. Hiernaast heeft SH een constructie bedacht voor de installatie en voor het aangeven van een voorkeursinstelling, waarvoor via een edit programma twee configuratie files moeten worden aangemaakt. Terwijl andere producenten het allang voor elkaar hebben om voorkeurssituaties standaard te bewaren. Over het programma van Accolade valt te zeggen dat de programmeurs niet goed genoeg rekening gehouden hebben met de vertaling van het blikveld vanuit een echte auto naar de computer auto. In sommige gevallen kun je in het spel niets anders meer zien dan een stuk rots (alles bruin) of een stuk berg (alles groen). Juist voor dit spel hebben we brede views en zeker views naar alle richtingen nodig.

Over muziek valt niet te twisten, maar een andere huiscomponist zou voor Accolade geen luxe zijn, tenzij zij er van houden om met een snelheid van een 300 km/uur naar het equivalent van de Vogeltjesdans te moeten luisteren. 'Nascar Challenge' van Konami neigt naar verveling. Dit klinkt cru als het gaat om een essentieel gegeven als het spelconcept, maar je kunt nu eenmaal niet verwachten dat iemand achter de PC echt 500 laps gaat draaien. Zeker niet als er op en om de baan heen weinig te zien is. De laadtijden van het hoofdmenu en de submenu's van 'Nascar' zijn te lang. Het programma vraagt dan wel beleefd om geduld (wait a moment), maar toch. Ditzelfde geldt, zij het in mindere mate voor 'Stunts'. Het realisme van Broderbunds 'Stunts' is wat laag door het gebruik van een grote diversiteit aan racebolides. Zoals al gezegd, een formule 1 wagen houdt het op een stuntparcours geen minuut uit. Ook hier had het detail van de sceneries iets hoger gemogen.

Al met al hebben we hier vier goeie programma's te pakken, die ieder in het ene aspekt uitblinken en in het andere aspekt weer iets inleveren. Een heel duidelijke uitspraak kan ik niet doen. Wel dit: na het schrijven van een vergelijkend artikel rijst voor mij altijd de vraag: "Welke laat ik op de harde schijf staan en welke gaan eraf". In dit geval kan ik niet anders zeggen dat 'STUNTS' en 'TD III' blijven staan en 'Stuntdriver' eraf gaat, alsmede 'Nascar'. Ik ben er van overtuigd dat 'Stuntdriver' het betere pakket is voor diegene die een extreem snelle machine op tafel hebben en genoeg tijd hebben om dit o zo moeilijke spel te meesteren. Een extreme uitdaging. Hiernaast biedt 'Stuntdriver' het hoogste aantal mogelijke instellingen, waarmee het programma bijna professioneel wordt. 'Nascar' ziet er grafisch goed uit, is in de entourage en de aktie elementen goed uitgevoerd, biedt echter te weinig afwisseling en avontuur. Eerlijker zou het zijn om Testdrive nog eens tegen andere soortgelijke programma's aan te leggen, zoals Toyota Celica of Vette!. Dat neemt niet weg dat het een voortreffelijk programma is dat een ritje langs de ANWB routes van Amerika gratis meebrengt. Wat ik echter nog vaak zal spelen zonder al te veel bedenkingen is 'Stunts' van Broderbund. Al laat ik dan het springen met een Formule 1 achterwege.
Gentlemen, start up your engines.

Douwe.

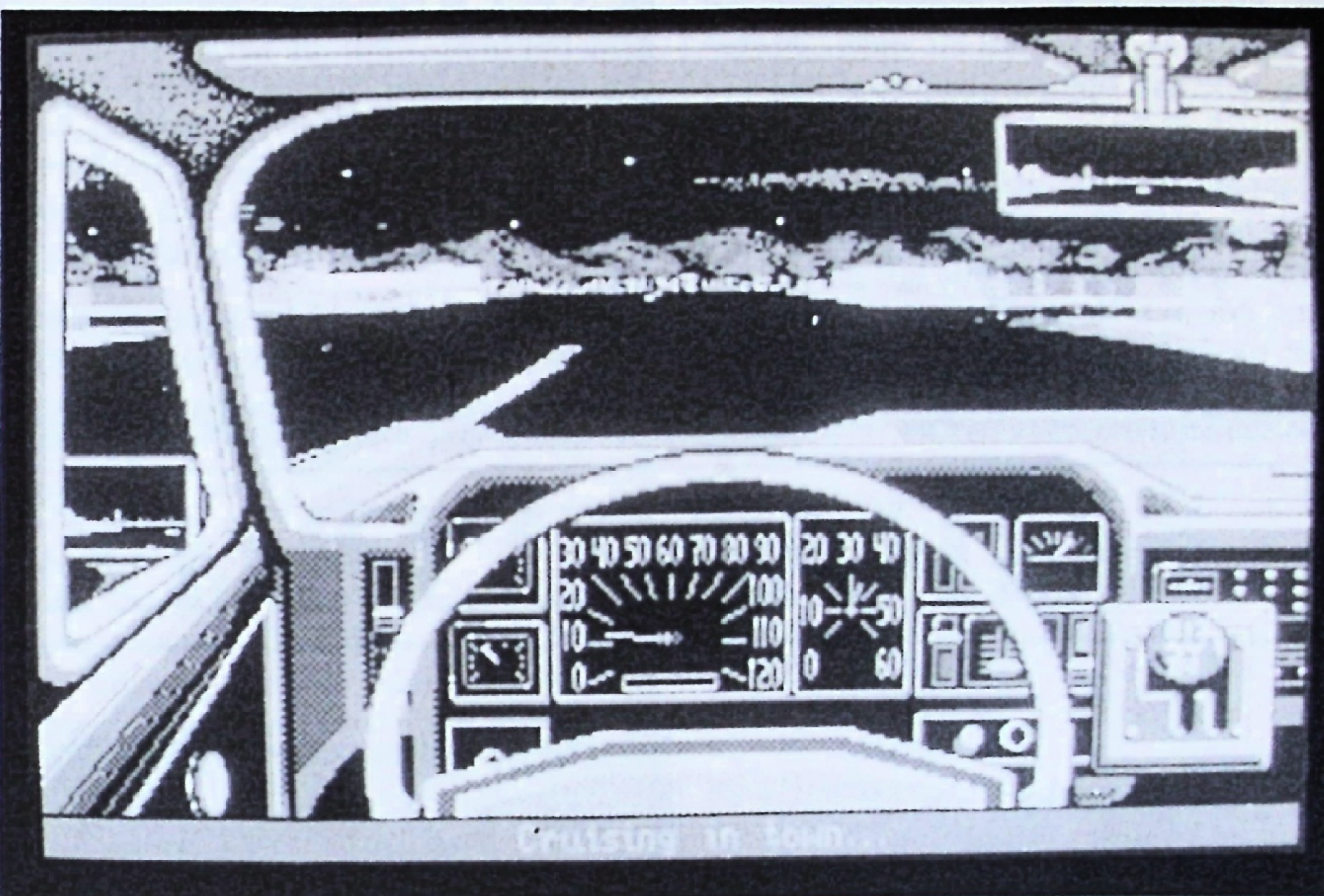
N.v.d.r.: Het bovengenoemde programma 'Toyota Celica' is niet leverbaar voor de PC en 'Vette' is -voor zover ons bekend- niet meer leverbaar.

	TESTDRIVE 3	NASCAR CHALLENGE	STUNTDRIVER	STUNTS
	Accolade	Konami	Spectrum Holobyte	Broderbund
VGA/MCGA 256 kl.	ja	ja	ja	ja
VGA/MCGA 16 kl.	nee	nee	ja	nee
EGA	ja	ja	ja	ja
CGA	nee	ja	ja	ja
TANDY	nee	ja	ja	ja
Hercules	ja	ja	ja	ja
Joystick	ja	ja	ja	ja
Muis	nee	nee	nee	ja
Adlib	ja	ja	ja	ja
Soundblaster	ja	ja	ja	ja
Mt-32	ja	ja	ja	ja
Aantal wagens	3	1	1	8
Aantal banen	2	8	6	6
Stunts	nee	nee	ja	ja
Opponenten	max. 1	groep (10-20)	1-3	max. 1
Modem gebruik	nee	nee	ja	nee
Cockpit views	frontaal	frontaal	vier kanten	frontaal
Review recorder	ja	ja	ja	ja
Baan editor	nee	nee	ja	ja

STREET ROD II

California Dreams.
Hercules: JA.
CGA/EGA: JA.
VGA: JA (16 kleuren).
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.

STREET ROD II is voornamelijk een spel en veel minder een simulator. De software is geschikt voor zowel XT (10 MHz.) als AT, maar komt pas echt goed tot z'n recht op minimaal 12 MHz. (AT). Op een XT zijn animatie en scrolling soepel en goed, maar iets te traag om het spel echt spannend te laten zijn. Leuk blijft het spel op een XT echter wel! De VGA beelden hebben slechts 16 kleuren en zijn dus vrijwel gelijk aan EGA. CGA gaat, maar maakt wel gebruik van steeds dezelfde 4 kleuren; saai dus.

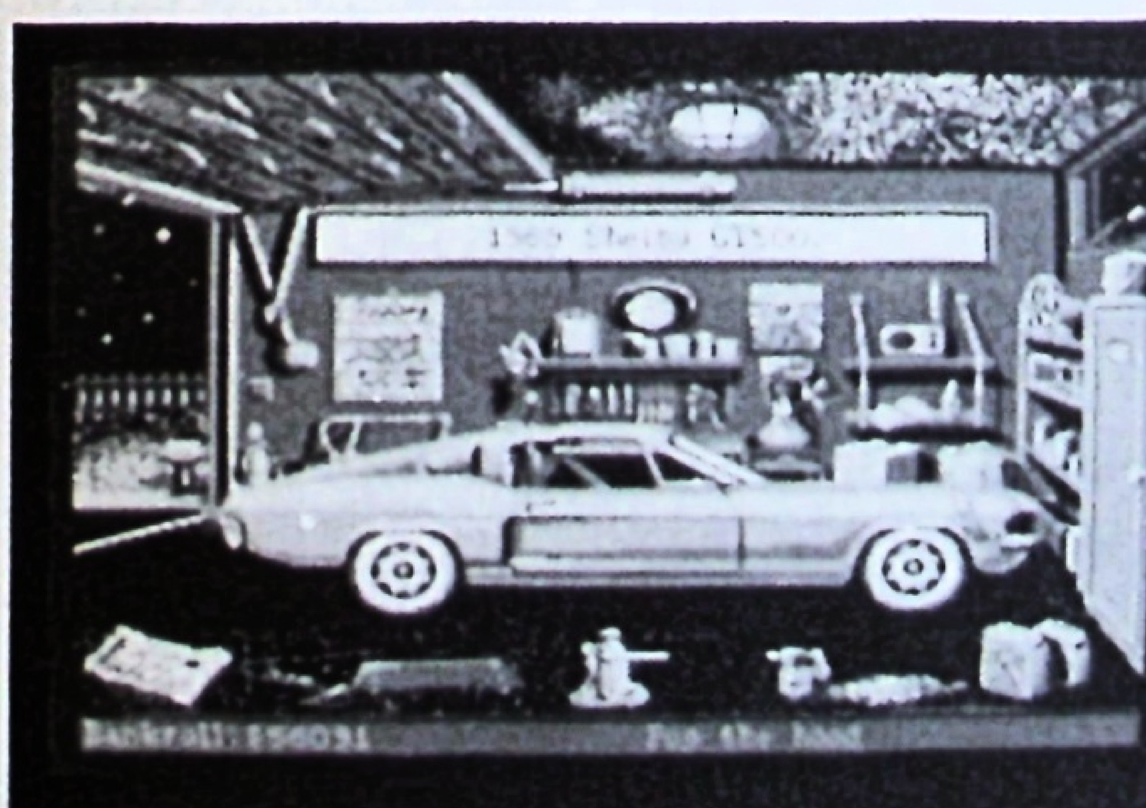


Back to the past: Vetkuif uit de kast, leren jack aan en een gouwe ouwe op de pick-up. Nu kunnen we beginnen.
STREET ROD 2 speelt zich af in de jaren zestig en draait geheel om autoracen uit die tijd in de V.S. zodat ik enkele termen onvertaald laat.
Je begint met een startkapitaal van $1200 waarmee je uit de krant een tweedehands auto kunt kopen, deze evt. wat oppeppen en daarmee dan kunt gaan racen. Je hebt de keuze uit 'dragrace', 'mulholland drive' en 'aqueduct race'. Voor al deze races kun je diverse tegenstanders kiezen en bedragen inzetten waarvoor je wilt racen. Uiteraard is dit een slijtageslag voor de wagen die (je beginkapitaal is maar magertjes) niet in een al te beste staat verkeert, dus je moet veel winnen en je verdiende geld omzetten in betere onderdelen voor je wagen, betere banden etc.

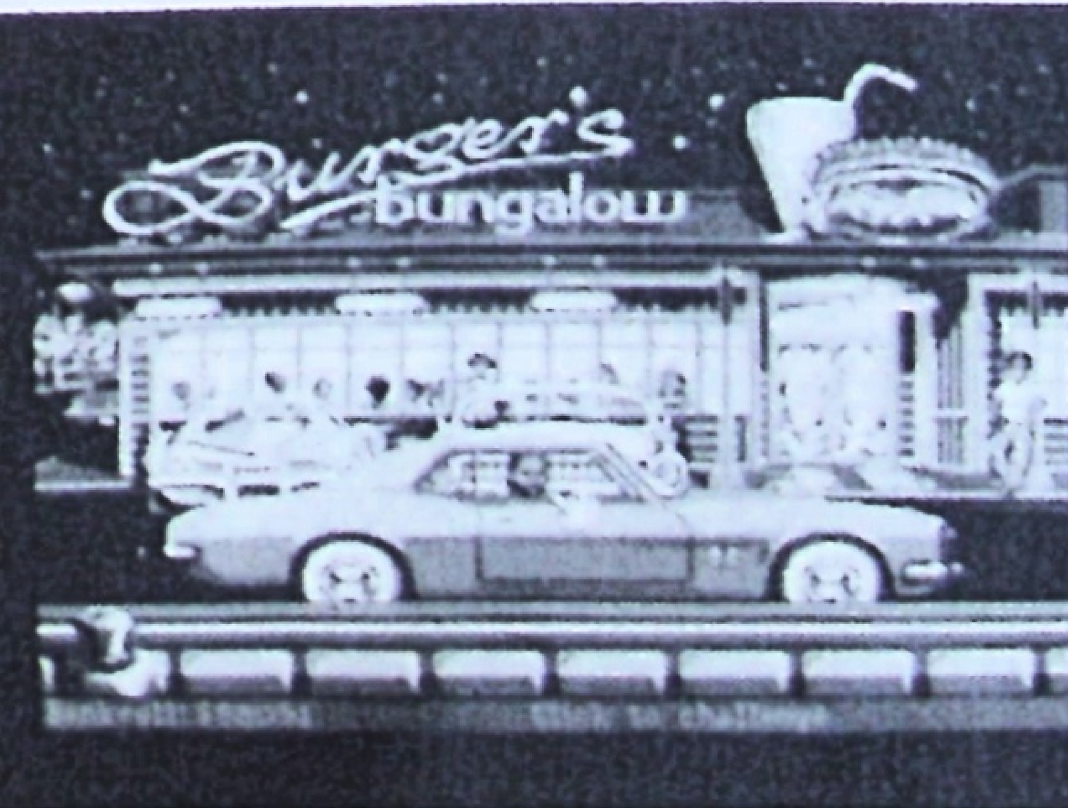
De handleiding geeft heel wat informatie, maar je moet toch wel een klein beetje verstand van auto's hebben om dit spel lekker te kunnen spelen en je wagen te kunnen ombouwen tot een waar racemonster. Buiten het racen heeft het spel nog enkele aardigheidjes die ervoor zorgen dat het spel niet al te gauw gaat vervelen. Het interieur van de wagens is redelijk en een leuk detail is de animatie in de achteruitkijkspiegel en linker zijspiegel. De scrolling is soepel en goed, maar de besturing van de wagen gaat niet echt lekker en is zeker niet te vergelijken met die van b.v. TEST DRIVE III, wat dan ook meer een simulator dan een spel is. Bij handgeschakelde wagens moet je ook echt de versnelling bedienen dus begin maar met een automaat. (Ik kon zeer goed een startkapitaal opbouwen met de Corvette uit 1963).

Onder de autoraceSPELLEN slaat dit programma echter helemaal geen slecht figuur en je moet er rekening mee houden dat het hier niet alleen om het racen gaat, maar ook om het knutselen aan de auto. Wat dit laatste betreft is het programma heel aardig en kun je flink wat sleutelen. Versnellingsbak, motor, carburateurs, banden, etc. kunnen allemaal vervangen worden. Voor het (de)monteren van de diverse onderdelen moet je zelfs de bouten los- of vastdraaien. Heb je eenmaal een goed lopend karretje, dan heeft het programma ook opties om bumpers te verwijderen of het dak te verlagen en in de werkplaats kun je zelfs je hele auto opnieuw spuiten; je moet er maar opkomen!

De drie eerder genoemde racen zijn in feite de 3 levels van het spel. 'Dragrace' is







het eenvoudigste level. Puur racen op een rechte weg en hiermee is weinig geld te verdienen. Bij de 'mulholland drive' wordt het wat lastiger. Deze weg heeft bochten, obstakels of een wegversmalling. Hier is aanmerkelijk meer geld te verdienen en buiten dat ook een 'pink slip'. De 'aqueduct race' is de lastigste en levert -indien je deze wint- het meeste geld op. Al deze levels kennen weer varianten. Wanneer je lekker uit de voeten kunt in deze levels en van wagen verandert, verandert tevens de route in elk level. Niet moeilijker of makkelijker, maar een andere achtergrond en andere obstakels; helemaal opnieuw beginnen dus!

Buiten deze levels is er nog een soort 'bonuslevel' want op woensdagavond vindt de 'grud night' plaats. Een race over 3 rondes tegen drie verschillende tegenstanders. Nà jouw kwalifikatieronde moet je drie rondes rijden waarbij je zo snel mogelijk moet zijn, maar NIET sneller mag rijden dan in je kwalifikatieronde!

Konklusie

Wie puur wil racen kan beter een ander spel kiezen, maar wie bovenstaand verhaal aantrekkelijk vindt, heeft met STREET ROD 2 een heel leuk stukje software dat door de verschillende mogelijkheden die zijn ingebouwd niet gauw zal vervelen. De beelden zijn redelijk, de animaties goed en de spelkwaliteit is eveneens goed. Je kunt flink SAVEn, dus het is niet al te moeilijk om het spel redelijk vlot op te bouwen. Het spel heeft een offdisk beveiliging en een goede handleiding. Het geluid is aardig, al vallen de effekten wat tegen. Al met al toch iets boven de middelmaat en zeker origineel.

Wie STREET ROD 1 heeft zal er rekening mee moeten houden dat de verschillen gering zijn en het is alleen de moeite waard om versie 1 voor versie 2 te vervangen als je echt een liefhebber bent van dit spel!
Wanneer het spel in Nederland uitkomt en wat het gaat kosten is nog niet bekend maar voor deze liefhebbers is een bedrag van ca. FL. 90 toch wel redelijk gezien de vele mogelijkheden van het spel.

AMIGA

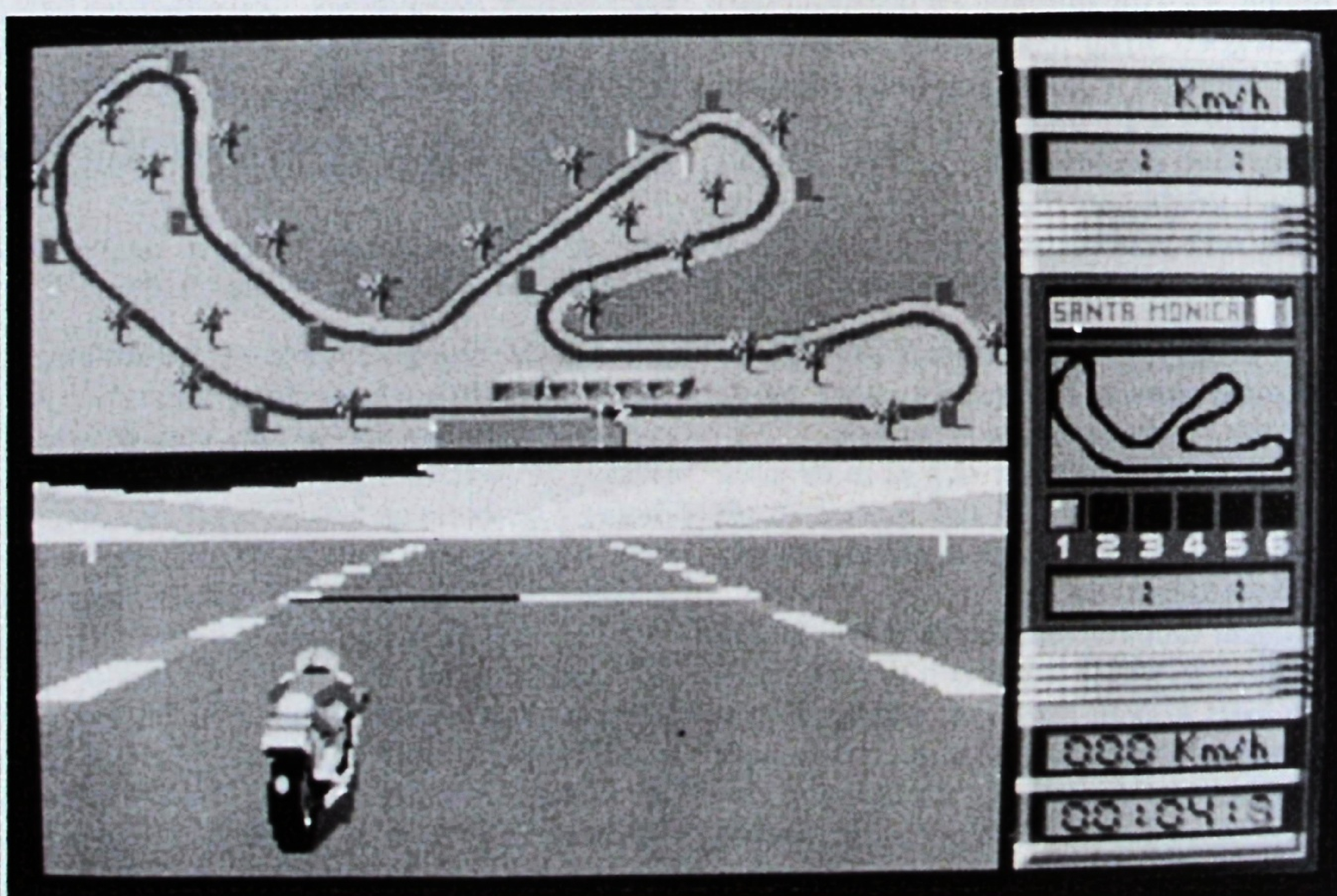
Er komt ook een Amiga versie van dit spel, maar die hebben we nog niet kunnen bekijken.

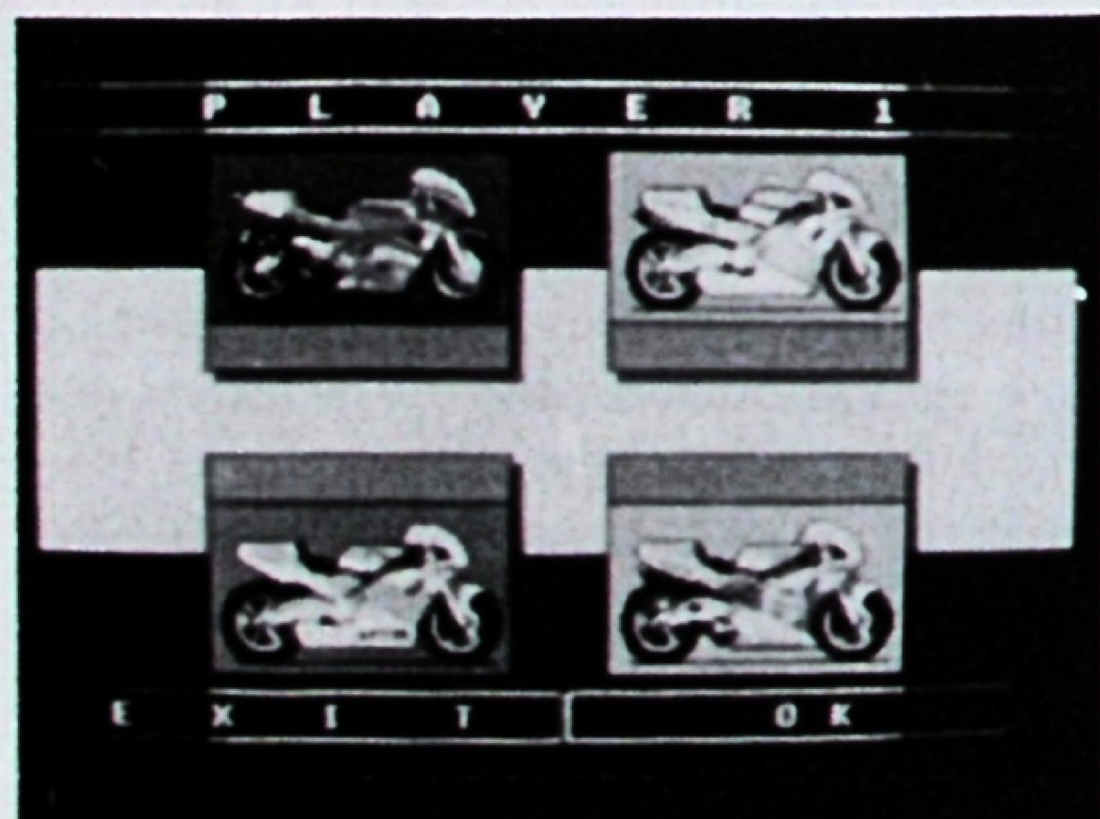
Alfred Debels

```
BEELD:              7
GELUID:             7
SPELKWALITEIT:      9
DOCUMENTATIE:       7
```

GRAND PRIX 500 II

Microids.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA (16 kleuren).
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.





GP-500 komt oorspronkelijk uit Japan en is een echt computerspelletje zoals we die kennen van de MSX, Nintendo en Sega. Wie dus iets van simulatie zoekt kan nu meteen afhaken, want GP-500 heeft niets van dit alles. Het spel heeft felgekleurde plaatjes op VGA en EGA, terwijl bij CGA uit 2 paletten gekozen kan worden (je hoeft dus niet eeuwig tegen een blauw/paars scherm aan te kijken). De scrolling is goed, het geluid is ver beneden peil (ook op AdLib en Soundblaster) en de besturing van de motortjes is schokkerig en alles behalve natuurgetrouw.

Het spel kan met twee spelers gespeeld worden en dan krijg je ook 2 schermpjes, terwijl 1 speler het toetsenbord bedient en de ander de joystick. Je kunt kiezen uit 4 motoren, 12 circuits of je kunt gewoon het hele kampioenschap rijden (alle 12 circuits, waaronder dat van Assen). Bij 1 speler krijg je wat meer scherm en kun je zelf kiezen of je met joystick of toetsenbord speelt.

Het spel is leuk, maar eenvoudig en echt een spel! Prima voor kinderen, al zullen die de besturing ook niet kunnen waarderen. Buiten het rijden heeft het spel weinig dat voor variatie zorgt en om alles extra eenvoudig te maken kun je flink door het gras scheuren zonder dat er ongelukken gebeuren. Je moet wel rare bokkesprongen maken wil je onderuit gaan.

Al met al valt deze software behoorlijk uit de toon als je ziet wat er -anno 1991- voor de PC wordt uitgebracht en dit motorracespel is alleen maar interessant voor een kleine groep liefhebbers die er dan zeker niet meer dan 2 à 3 tientjes voor over zullen hebben.

Alfred Debels

```
BEELD:              7
GELUID:             3
SPELKWALITEIT:      3
DOCUMENTATIE:       7
```

UPDATE

WARLORDS/SUPREMACY

In Nederland verscheen versie 1.02 van WARLORDS, waarmee de bugs uit versie 1.0 (zie Software Gids nr. 7) verleden tijd zijn. Alles werkt nu prima. Wie de README file van dit spel doorleest zal een overzicht van andere spellen van SSG vinden waaronder OVERLORD. Nu begrijp je ook waarom het spel SUPREMACY de naam OVERLORD niet langer gebruikt (in Gids nummer 7 hadden we SUPREMACY onder de oude naam OVERLORD aangekondigd). In de vorige Gids staat nog een foutje bij WARLORDS. Dit programma werkt NIET op CGA! Alleen op EGA en VGA; sorry!

RESOLUTION 101

In Gids nr.6 kreeg dit programma een prima recensie maar tevens de vermelding dat het niet in Nederland verkrijgbaar was. De prijs werd toen geschat op FL. 89,=, daar dit programma in Duitsland ca. DM 80,= kostte. Nu is het spel wel verkrijgbaar en het zit meteen in de 'low budget' aanbieding. Voor FL. 39,95 is deze uitstekende software in de winkel verkrijgbaar. Bij de beoordeling van de prijs gaven we toen een 8 en die verhogen we nu meteen maar naar een vette 10, want dit razendsnelle spel is nog steeds een aanrader. Lees de recensie nog maar eens na! Leverbaar op 3.5" disk.

E-MOTION

Dit spel stond beschreven in nr. 3 met de vermelding dat het best aardig was, maar niet meer dan 3 tientjes zou mogen kosten. Onze wens is in vervulling gegaan: E-MOTION kost nu FL. 29,95 en is hierdoor heel wat aantrekkelijker geworden. Leverbaar op 5.25" diskette.

BUDOKAN

Dit programma is beschreven in Software Gids nr. 5 en heeft zelfs onze top-10 gehaald. Ook in andere landen heeft dit programma de top-10 of top-20 gehaald en overmoedig geworden door dit succes hebben de uitgevers van dit programma iets te veel exemplaren laten aanmaken, zodat deze software nu verkrijgbaar is voor slechts FL. 39,95 op 5.25" of 3.5".

TRACON II

Van deze unieke simulator (zie recensie in Software Gids nr. 4) is inmiddels een nieuwe versie verschenen met een NEDERLANDSE handleiding! De prijzen zijn meteen ook veranderd. De Engelse versie kost nu slechts FL. 139,= en deze nieuwe Nederlandse versie komt op ca. FL. 169,=. Leuk voor wie de Engelse taal goed beheerst.

AMIGA/ATARI-ST

F-15 STRIKE EAGLE 2

Deze flightsimulator verschijnt binnenkort voor de AMIGA. Een ATARI-ST versie wordt tegen het einde van het jaar verwacht.

LARRY TRIPPLE PACK

Larry 1,2 en 3 samen in één verpakking voor FL. 159,=. Zo zijn deze adventures van Sierra nu leverbaar voor zowel de Amiga als de Atari-ST.

MIG 29 Fulcrum.

Ook deze flightsimulator (zie Gids nr. 7) is nu ook leverbaar voor Amiga en Atari-ST voor een prijs van ca. FL. 119,=

ZONE WARRIOR.

Dit is het nieuwste produkt van Electronic Arts voor Atari-ST en Amiga. Een multi directional platformspel met 18 muziekstukken en 5 tijdzones.

AdLib GOLD

Binnenkort verschijnen er 3 nieuwe AdLib kaarten. Deze kaarten hebben 20 kanalen plus 2 sampling kanalen en zijn volledig stereo. De geluidskwaliteit is aanmerkelijk beter dan van de oude kaarten. Er komt een kaart die buiten deze specifikaties geschikt is voor CD-ROM toepassingen en een professionele kaart die gebruik maakt van het Micro Channel bus systeem. Prijzen zijn nog niet bekend.

METAL MUTANT

SILMARILS.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: NEE!
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
AdLib: JA.



Uiterlijk zou je denken dat je met een THEXDER of ROBOCOP kloon te maken hebt, maar je hebt bij dit spel toch iets meer nodig dan een snelle duim. METAL MUTANT, dat afkomstig is van het Franse software huis SILMARILS, is een arcade- robot simulator met een snufje adventure in een. Bij dit spel heb je zelfs de mogelijkheid om in drie verschillende "dingen" te veranderen.

HET SPEL

Ten eerste een cyborg met een menselijke vorm, die de oorspronkelijke hersens bevat en wapens bezit van een bijl tot een trekhaak, verder een dinosaurus met vlammenwerpers en gevaarlijke tanden en tenslotte een "echte" robot op wielen die niks anders kan als allerlei soorten raketten en kanonnen afschieten. Je kunt tussen alle drie de robots kiezen wanneer je wilt en de oorspronkelijke transformeert dan meteen.

Sommige van de wapens bezit je in het begin nog niet, maar al gauw kun je ze op verschillende manieren krijgen als bonus. Deze wapens zijn al een puzzel op zich, want elk wapen wordt op een verschillende hoogte gebruikt en je moet dan ook wel even uitzoeken op welke hoogte je een vijand kunt raken. De besturing van dit alles valt toch wel mee, al werkt de joystick iets beter dan het keyboard. Je moet net even weten waar alles zit, maar als je dit eenmaal onder de knie hebt lukt het wel.

Op het moment dat je een nieuw wapen krijgt, wordt onder in beeld aangegeven met een joystick en een pijl, hoe je het moet bedienen. Verder is het spel "geheel" in het Frans, wat betekent dat onder in beeld kleine tekstjes staan die informatie geven over vijanden, wapens, de omgeving enz. Maar het is zeker niet nodig om daarvoor een kursus te nemen of om dit spel te laten liggen, want er zijn genoeg woorden die dezelfde Engelse betekenis hebben of gewoon uit het Engels komen. Mocht je ondanks dit er nog niks van snappen, dan maakt dat niet uit, want de tekstjes zijn niet van groot belang en het komt toch grotendeels op jezelf aan.



KONKLUSIE

Grafisch is het spel zeer goed verzorgd, maar het rare van het spel is dat het ALLEEN voor CGA en VGA is; let hierbij dus op. Voor het weinige geluid dat er is (geen muziekje in een intro of tijdens het spel) is het leuk dat je het met een ADLIB kunt beluisteren, wat natuurlijk meevalt voor een Frans spel. Vergeleken met in het begin genoemde spellen heeft METAL MUTANT toch heel wat meer te bieden dan alleen maar schieten en is al een hele behendigheid vereist om al de mogelijkheden van wapens en beweging te gebruiken. Dit zorgt er wel voor dat het spel niet saai wordt en het leuk blijft om te spelen. Gelukkig is er (om je hierin toch niet te zeer teleur te stellen) een mogelijkheid om te SAVEN en een mogelijkheid om te oefenen, wat zeer aan te raden is voordat je echt aan de slag gaat. Anders is het meteen al GAME OVER, sorry, FINI.

```
BEELD:           9
GELUID:          6
SPELKWALITEIT:   8
```

Arthur Geraerts

We moesten ons weer eens behelpen met een beta-versie (faites excuses, cher Arthur) zodat we geen kompleet verhaal in elkaar konden knutselen. Opvallend is inderdaad dat EGA niet ondersteund wordt. Het geluid is alleen te horen via de AdLib kaart, maar erg mager. Of dit alles in de definitieve versie nog verandert, moeten we dus afwachten. Waarschijnlijk zal een Engelse versie ook verschijnen (een Duitse versie is er al).

Wel moet ik nog een kanttekening plaatsen bij het verhaal van Arthur: wie buiten de genoemde variaties in het spel op het beeldscherm ook wat wil beleven komt bedrogen uit. Hier hebben de programmeurs zich echt niet uitgesloofd, zodat het spel alleen geschikt is voor de arcade liefhebbers. Grafisch is het spel nogal eentonig en wie regelmatig mooie, nieuwe of andere plaatjes wil zien tijdens dit spel kan er beter niet aan beginnen. Prima dus voor wie de spelkwaliteit het belangrijkste vindt. In CGA-mode is dit spel trouwens best aardig om te zien!

Alfred Debels

SIERRA-HELP-LINE

In deze rubriek proberen Daan den Hollander en Dirk Willem van Dam vragen van onze lezers over Sierra adventures te beantwoorden. Tevens zullen zij tips en oplossingen geven van Sierra-On-Line adventures. Vragen voor deze rubriek sturen naar:

Sierra-Help-Line
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM Lelystad.

Oplossingen en tips van andere lezers (ook van andere adventures) blijven uiteraard nog steeds welkom en kunnen ook naar deze postbus gestuurd worden.

SPACE QUEST II
De oplossing.

Je begint het spel dat je aan het vegen bent. Dan krijg je een oproep van je baas. Loop omhoog langs de muur en ga op het rondje staan. Nu kom je in de Locker kamer. Loop naar de kleren. GET SUIT. Loop naar je locker. OPEN LOCKER, GET ALL. Verlaat nu de kamer door de deur. Nu loopt je baas op je af. Als hij klaar is met praten ga je op het platform staan. Hij gaat automatisch omhoog. Ga in de vliegensvlugge vervoermachine zitten. Nu kom je bij een ruimteschip. Loop erheen en ga naar binnen. Nu word je overvallen door mannen van Vohaul. Ze nemen je gevangen en nemen je mee naar Vohaul en daarna weer naar een andere planeet. Nu stort je neer. Gelukkig heb je je niet bezeerd.

Loop naar de man onder in beeld. SEARCH MAN, GET KEYCARD. Loop naar het ruimteschip. SEARCH CRAFT, PRESS BUTTON. Ga nu NOORD. Je hoort nu een geluid, er nadert een schip van Vohaul. Verberg je achter de rots rechts in beeld. Als het schip weer weg is, GA WEST. Nu zie je op de grond rare bollen liggen. Loop erop af, NIET TE DICHTBIJ, ANDERS HEB JE EEN TIJDELIJKE VERDOVING. GET SPORE. Ga nu NOORD. Nu sta je voor een doolhof.

Zet de gamespeed op SLOW. Loop nu door de doolhof. Als je aan het einde bent, loop naar de struiken. GET BERRIES. Loop nu weer terug door de doolhof. Ga nu ZUID en dan OOST en dan nog een keer OOST. Loop naar het beestje dat er hangt. UNTIE MAN. Ga nu WEST en NOORD en weer WEST. Je ziet nu een brievenbus. MAIL ORDER FORM. GET WHISTLE. Ga nu OOST, OOST. Voor je in het meer gaat: RUB BERRIES ON BODY. Loop het meer in en ga OOST. Loop naar het diepe stuk (Dit is in het midden bovenin.). HOLD BREATH. Nu ben je onder water.

Zwem zo vlug mogelijk door de tunnel. Je komt nu in een grot. GET GEM. Ga nu weer in het water staan. HOLD BREATH. Zwem nu weer terug naar het meer.

Ga nu OOST. Loop naar de verrotte boom. CLIMB TREE. Ga nu OOST. Loop nu bij de bomen bovenin rond tot je in een val trapt. Na een tijdje wordt je wakker in een kooi. Ga dicht bij de deur staan. YELL (2x). Als de holbewoner op je afkomt type je THROW SPORE. Zet nu de gamespeed op SLOW.

GET KEY. UNLOCK CAGE. OPEN DOOR, Loop naar het vuur. GET ROPE. Ga nu NOORD. Blijf onder in het beeld lopen anders wordt je stuk geschoten door Vohaul's mannen. Ga nu WEST, WEST. Je bent nu weer bij het ravijn. GET ON LOG. Ga in het midden zitten. TIE ROPE ON LOG. CLIMB ROPE. Nu MOET je je game saven.

Klim naar het einde van het touw. SWING. Als voor de derde keer het monster naar je graait en als je dan bij de grotkant bent spring je eraf: F6. Ga de grot in. HOLD GEM. Loop de gang uit tot je naar beneden valt. Je bent even bewusteloos. GET GEM. Nu komen er twee beestjes op je af. Een van de twee herkent je (Het is degene die JIJ bevrijd hebt.). Het neemt je mee naar z'n Leider. Na een toespraak type je: SAY THE WORD. De beestjes laten je nu in een onderaards gangenstelsel. PUT GEM IN MOUTH. Ga ZUID, WEST, ZUID, WEST, ZUID, WEST, ZUID, WEST, WEST, 2e ZUID, OOST, OOST, OOST.

Je komt nu uit in een onderaards meer. Je staat nu voor een splitsing. Neem de goede afslag! Je komt nu weer buiten in een meer, Ga OOST, USE WHISTLE, Ga nu meteen WEST en dan weer EAST. Loop naar het gat dat nu in de rots zit. GET ROCK. Loop onder de rots door. Nu zie je een man die de toren staat te bewaken. Probeer naar het voorste bosje te komen. THROW ROCK. Nu komt de bewaker naar beneden. Ga ondertussen onder de toren staan. Als hij eruit is, moet jij er snel in gaan. Je komt nu bij een ruimteschip. ENTER SHIP. PRESS POWER BUTTON, PRESS THRUSTER BUTTON, TURN DIAL, PULL THROTTLE. Wacht nu even.

TURN DIAL, TURN DIAL. Wacht tot je op de planeet bent. Ga OOST. Ga de lift in, PUSH THREE, OOST, OOST, OOST. PRESS BUTTON, GET PLUNGER. Verlaat de WC weer. Ga nu OOST, OOST, Ga de lift in. PUSH FOUR, WEST, WEST. PRESS BUTTON, GET CUTTER. Ga nu weer west. PRESS BUTTON. Ga nu NOORD. OPEN DOOR, GET PAPER. Ga nu ZUID en WEST, WEST. Ga de lift in, PUSH FIVE. Ga nu OOST, OOST. PRESS BUTTON, GET BASKET, GET OVERALLS, GET LIGHTER. Ga WEST, WEST. Ga de lift in, PUSH ONE. Ga WEST, ZUID. Nu gaat er een luik onder je open. Als het luik bijna bij jou is type je: PUT PLUNGER ON WALL, STAND. PUT PAPER IN BASKET. DROP BASKET, LIGHT PAPER. Ga nu OOST, OOST. Ga de trap op. CUT GLASS, ENTER VENT, PRESS BUTTON, ENTER VENT. Ga nu WEST. PULL SWITCH, TYPE ENLARGE. Ga OOST, ENTER JAR, LOOK SCREEN, Type nu de code: SHCR. Ga NOORD, ga OOST, OPEN BOX. Ga OOST, WEAR MASK. GA nu ZUID en 3x WEST en dan voor de rest OOST tot je bij een deur komt. PRESS BUTTON, Ga het ruimteschip in. PUSH BUTTON, LOOK POD, OPEN CHAMBER, ENTER CHAMBER. En dan nu, je hebt het weer voor elkaar, zonder onze hulp ben je er doorheen!

Daan & Dirk Willem.

SPACE QUEST IV
De Oplossing

SPACE QUEST XII

Als je door het gat bent gevallen ga je naar links. Je kijkt naar de auto en pakt de laptop. Ga nu 2 x naar rechts. Pak het touw en ga tussen de twee rode pilaren staan. Gebruik het touw en pak het konijn als het komt. Pak de batterij van het konijntje en stop het in de laptop. Loop nu naar de tank en pak het vreemde voorwerp. Ga nu 1x omhoog en klim in het rooster. Pak het glas en druk op de knop. Gebruik het wiel. Je staat nu bij een deur. Wacht tot het slijm komt, ga dan naar beneden en naar links. Als het slijm naar je toe komt gebruik dan het glas. Nu 2x naar links en met de ladder omhoog en nu naar rechts. Gebruik de ingang. Wanneer je in het gebouw bent ga je naar links. Gebruik de Timebuster. Gebruik de code die in de

handleiding staat. Je ziet nu weer een code. Schrijf deze op en voer deze achterstevoren in.

SPACE QUEST X

Ga naar links en kijk naar de vogel die overvliegt. Ga nu naar rechts en dan naar beneden. Nu word je gepakt door de vogel die je naar zijn nest brengt. In het nest wacht je op de SP man die naar beneden valt. Je pakt de kauwgum; hier staat een halve code op. Verlaat het nest en je valt in het water. Wanneer de meisjes je vragen om erin te komen moet je dit doen. Nu moet je een tijdje wachten. Er komt nu een monster dat je bevrijdt van de stoel. Druk op de knop naast je en het monster laat je los. Pak de zuurstoftank en gebruik die met het monster.

Nu krijg je een lang tussenstuk en daarna ben je in Galaxy Galleria.

Pak de creditcard. Ga nu naar Big and Tall. Praat met de robot. Je krijgt nu je nieuwe kleren. Geef de buckazoids aan de robot en ga naar Monolith Burger. Solliciteer naar een baan maar weiger die. Vraag nu naar de buckazoids. Pak nu de sigaar, ga naar Radio Schock en kijk in de katalogus. Ga nu naar de sack's. Praat met de robot. Ga naar de geldmachine en gebruik de creditcard. Maak nu het huis schoon en je krijgt 2001 buckazoids. Ga naar Software Express en kijk in de bak met de koopjes. Pak het hintbook van Space Quest 4 en betaal. Ga naar Reveal o Matic en gebruik het hintbook. Vul alle gaten op en nu heb je de andere helft van de code. Ga naar Radio Schock en kijk weer in de katalogus. Bestel een Radio Stekker, stop de stekker in de laptop en ga naar de arcadehallen. Je kunt nu Astro Chicken spelen. Wacht nu af tot er een timebuster verschijnt. Loop naar Skate o Rama (zorg dat de SP achter je aan komt). Ga naar beneden zodat je kunt landen. Ga naar de arcadehallen en gebruik de Timebuster. Schrijf deze code ook op (beide helften). 1e code: hintbook, 2e code: kauwgum.

SPACE QUEST 1:
The Sarien Encounter

Ga naar de bar en kijk naar de griezels. Ze smijten je uit de bar. Stamp hun fietsen om en ga terug naar de bar. Pak de lucifers. Nu moet je de code voor Space Quest XII invullen.

SPACE QUEST XII:
Vohaul's Revenge 2

Gebruik nu het slijm op het paneel en loop door de deur. Steek de sigaar aan met de lucifers en steek deze sigaar in de laserstraal; je kunt ze nu allemaal zien. Gebruik de controller op de muur. Nu moet je graden invullen om door de stralen te komen. Ga omhoog en dan naar links. Dan weer 2x naar links een dan door de deur. Gebruik nu het hintbook en schrijf de 10 getallen op. Loop naar de deur en vul de 10 getallen in. Loop door de deur. Nu laat je de droid en de brain icon naar de WC gaan. Druk nu op de close-ikoon. Ga naar rechts en gebruik de computer op de doos. Sluit de stroom af en gebruik de computer op de doos weer. Nu komt mister Space Quest 2: Vohaul, binnen. Ga 2x rechts, omhoog, links, omlaag, links, lift in, omhoog, rechts, omhoog. Vecht nu met Vohaul en deze valt in de laserstraal. Gebruik de ladder. Doe de disk in de computer. Disk doet uploaden. Doe dan beam uploaden en dan beam downloaden.

The end.

Michiel Loermans.

CONQUEST OF CAMELOT

Oplossing van de bloemenraadsels.

In time of grief, it gives relief, it can lessen fears, ease the pain of tears: **POPY.**

When light is dim and courage fails, when heart against adversity fails, when it seems you will never see the dawn, this alone can drive you on: **ALMOND BLOSSOM.**

If a dream is abandoned, or a purpose dies, these are left with the dregs of bitterness and sights: **ANEMONE.**

It can be sweet on the tongue, or vile as a curse, to hear it is evil, to believe it is worse: **YELLOW LILY.**

Known to the priest and nun, who natural pleasures do shun: **CORNFLOWER.**

Oh, it is splendid it has no pear, it scorns to lesser and holds itself dear: **SUNFLOWER.**

It alleviates all pain and sorrows, the final end of all tomorrows, that to which we all must go, rich or poor, high or low: **DAFFODIL.**

Wise are they who seek it, fools are they who believe without it, scorn those who claim to own it: **CHRYSANTHEMUM.**

Surrounded by giants your worries were few, wonders abounded the world was new: **BUTTERCUP.**

For its sweet sake your suffer in silence, what we both most desire but will never possess: **FORGET ME NOT.**

Martijn van Gessel.

MANHUNTER NEW-YORK

Dag 1.

Ga naar het ziekenhuis en kijk goed naar de dode man. Zijn naam is Reno Davis. Zoek hem op in de MAD. Ga dan naar de Bar en speel het computerspelletje. Nu halen een paar figuren je weg. Je moet nu met messen gooien tussen iemand zijn vingers. Ga nu terug naar het computerspel en maak hier een komplete kaart van (ook met de lokaties van de kleine vakjes). Deze kaart is zeer belangrijk! Ga naar het park waar de douches zijn en loop de damesdouche binnen (links). Ga naar het laatste toilet van rechts en spoel 3 keer door. Je komt nu in het riool van het computerspel. Ieder vakje is een key-card. Pak ze allemaal! Als je uit de grot komt pak dan het medallion en ga naar Coney Island. Speel Kewpie Doll Baseball en gooi de poppen in deze volgorde omver: 1 - bovenste rij, derde pop. 2 - middelste rij, tweede pop. 3 - onderste rij, laatste pop. De man kijkt je nu raar aan en jij laat hem het medallion zien. Hij geeft je een data kaart. Einde dag 1. De MAD vraagt nu om verdachte namen.

Dag 2.

Gebruik de traktor en trek de andere mannen dan diegene die je al stond te trekken. Eén gaat naar het park en de andere gaat naar het museum. Ga naar de nachtclub via het steegje. Nu moet je knokken (SA-VEn). Je wordt in de nachtclub gesmeten. Kijk hier goed naar alle mensen en vooral naar de persoon met de bruine muts. Nu word je omver gesmeten en zie je een key card. Pak deze snel voordat de uitsmijter je verwijdert. Je hebt nu 13 key cards. Ga naar Central Park. Je ziet dat, als je de pijl omhoog en omlaag doet, er een echte pijl komt te staan. Nu krijg je de richtingen waar je naartoe moet. Rechts: houd de pijl zover mogelijk omlaag maar zo, dat hij toch nog naar rechts wijst. Ga nu 2x omhoog (hij moet nog steeds naar rechts wijzen). Druk nu de ENTER-toets in. Doe de cursor nu zover mogelijk omhoog zodat hij precies in het midden staat. Ga nu met de cursor 2x naar links. ENTER. Doe voor het derde scherm de cursor naar rechts, net iets onder de boom. ENTER. Vierde scherm: doe de cursor omhoog zodat hij op het weggetje staat. Ga nu 4x met de cursor naar links. ENTER. Voor het vijfde scherm moet de cursor omhoog wijzen en helemaal rechts staan. Ga met de cursor 1x naar links. ENTER. Voor het zesde scherm moet de cursor helemaal naar links wijzen en zover mogelijk omhoog. ENTER. Pak de koevoet en ga dezelfde weg terug. Laat de pijl naar beneden wijzen. ENTER. Laat de cursor nu omhoog wijzen en zover mogelijk naar links. Ga nu 2x naar rechts. ENTER. Laat de cursor naar rechts wijzen en zover mogelijk naar boven. ENTER. Laat de cursor omhoog wijzen (iets links van het monument) en ga 6x naar links. ENTER. Je ziet nu een dode man liggen. Kijk naar zijn gezicht en doorzoek zijn zakken. Aktiveer de MAD en zoek Harvey Osborne op. Ga naar zijn huis, kijk in de tas en pak de sleutel. Druk op de knop. Hier hangt een vrouw. Druk snel de knop weer in en ga weg. Track de man die in het museum is gegaan en schets een kaart hoe hij gelopen is. Volg dezelfde route en gebruik alle 13 key cards. Ga nu pas naar het museum en gebruik de sleutel op de glazen deur. Ga nu zoals op de kaart. Op een gegeven moment kom je een houten deur tegen. Gebruik de koevoet. Je ziet een draak, laat hem het medallion zien. Hij

helpt nu met de houten deur. Hier ligt ook weer een dode man. Pak de module uit zijn hand en kijk op de kaart.

Dag 3.

Ga naar de kerk en loop naar het linker stel kaarsen toe. Steek ze in de volgende volgorde aan: bovenste rij, eerste kaars, middelste rij, derde kaars, onderste rij, vierde kaars. Pak de module en doof de kaarsen: Ga naar Adbul's Pawn Shop en kijk goed naar hem. Koop nu de buttons in deze volgorde: 1 - het kruis. 2 - de langste button met veel vertikale lijnen. 3 - de ster. Nu val je door een gat en je ziet een schilderij hangen. Kijk goed naar het schilderij en vul de 4 codes in. Nu zie je weer een dode. Bekijk hem goed. Ga nu de hoek om en je ziet een man die door een luik probeert te klimmen. Hij springt naar beneden en probeert je neer te steken. Wanneer je hem in zijn gezicht slaat rent hij weg en laat een papiertje vallen met daarop een code. Klim omhoog en ga naar het theater. Loop naar de rechter kamer en haal het schilderij van de muur af. Hier zit een kluis. Tik de code van het papiertje in. Pak het papier. Hierop staat weer een code. Kijk in de MAD en zoek Harry Jones op. Ga naar zijn huis. Gebruik de koevoet en sla zijn radio aan diggelen. Pak de module. Gebruik de MAD en zoek Phillipe Cook. Ga naar het Empire State Building en zet de computer aan. Tik de code van het papier in. Selekteer Site Alpha en laat de robot van Special Detail naar Hall Patrol gaan. Ga uit de computer.

Dag 4.

Ga naar het ziekenhuis. Je robot staat niet meer op wacht. Ga naar de deur en gebruik de koevoet bij het raam. Wacht nu tot iedereen de kamer verlaat. Pak module D. Draai de knop om zodat de band naar links gaat draaien. Klim de ladder op en ga het raam uit via de band. Nu moet je weer een arcadespel spelen (dit spel is niet zo moeilijk). Buiten het raam beland je naast het ziekenhuis. Ga nu naar Grand Central Station. Kijk naar de drie kleine raampjes en gebruik de koevoet. Klim door de kleine raampjes en ga in het 'ding' zitten. Druk op de knop links boven. Druk nu de middelste knop in. Druk nu op de knop boven het midden. Druk nu op de knop rechts hiervan. Je moet nu door een makkelijk doolhof waarna je Phillipe in zijn schip ziet stappen. Kijk nu naar je scherm. De bedoeling is om bommen te gooien naar Sites: Alpha, Beta, Gamma en Delta. Dit zijn de volgende plaatsen: naast het Vrijheidsbeeld, ziekenhuis, Empire State Building en Grand Central Station. Laat Phillipe je niet aanraken want anders...

EINDE.

Michiel Loermans.

ZAK McKracken and The Alien Mindbenders.

Zak McKracken is een al wat oudere Lucasfilm-game dus en sinds kort is deze software in prijs verlaagd naar FL. 59,=. De voorraad is echter beperkt!

Een paar tips:

Word lid van de King (=Elvis) fanclub. De hoofdmarsman vertoont nl. erg veel gelijkenis met hem. Als je "The King" ook nog een passend kado geeft, kun je voortaan altijd bij hem langskomen. Dit is handig, want hij heeft een Lotto- voorspel- machine, waarop de winnende lottonummers van de volgende dag staan. Zo heb je nooit gebrek aan geld.

Tramkaartjes zijn ook te gebruiken als schroevedraaier.

Zorg dat je vaak de Lotto wint, zodat je niet midden in Nepal zonder geld komt te zitten (Dit geldt ook voor Annie).

Zak McKracken is een zeer uitgebreid spel, vol humor, waar je een hele tijd mee bezig zult zijn. Echt vast komen te zitten kan eigenlijk niet, want het spel werkt volgens de Lucasfilm-formule: je hebt een aantal commando's en daarmee zul je zinnen moeten maken. Veel problemen zijn op te lossen door de mogelijke combinaties van voorwerp en handeling na te lopen.

Martijn v. Glabbeek/Stijn v.d. Hoogen.

BARBARIAN

Ga naar het 10e veld (waar de steen naar beneden valt) en loop naar rechts (zover mogelijk, maar val niet!). Draai je om naar links en spring dan achterover. Je staat nu in de lucht en valt niet naar beneden totdat je op het vaste land staat van veld 11.

Sander Knijn.

SORCERIAN

Oplossing scenario 1.

Eerst nog wat nuttige tips.

Als je een deur niet open krijgt zet dan het sterkste mannetje voorop. Je moet hier niet kijken naar strength, maar naar vitality. Hoe hoger de vitality hoe makkelijker die persoon een deur openkrijgt. Als je een deur openmaakt moet je uitkijken dat er geen val op zit. Zet de persoon die traps heeft gestudeerd en met een hoge dexterity voorop. Die persoon heeft de grootste kans dat hij of zij het er levend vanaf brengt.

Het is heel belangrijk dat de intelligence van een persoon niet onder de 0 komt. Komt de intelligence namelijk onder de nul dan kan die persoon geen magic meer gebruiken. Met magic bedoel ik niet het zielige vlammetje dat uit de wooden cane komt, maar hittezoekende sterretjes, bliksemstralen en ook nog een paar andere heel leuke spreuken waardoor je bijna niet meer dood kunt gaan.

In scenario 1 level 1 ligt een blauwe bal. Als je in de Travellers Inn komt dan kun je die blauwe bal verkopen of bewaren. Laat eerst een persoon die Items gestudeerd heeft het voorwerp bekijken (met appraising). Het blauwe balletje heeft namelijk een heel leuke spreuk: Resurrect. Als een figuurtje dood gaat en je gebruikt meteen die blauwe bal dan komt het terug.

In het derde level van scenario 1, Lucifers Floodgate, zitten nog een paar van die leuke voorwerpen met nog leukere spreuken. Je kunt hier 5 zwaarden vinden, drie ervan moet je meteen verkopen en de twee andere zou ik bekijken (dit kan ook in het Elders House, maar daar kost het nogal veel). Op het silver sword zit the cure spell, deze is voor als je geraakt wordt door slangen, spinnen, schorpioenen of andere monsters. Het chrystal sword bevat de heal spreuk, daarmee vliegen de hitpoints omhoog. Het vervelende is echter dat zwaarden alleen maar gebruikt kunnen worden door fighters en dwarfs en die zijn niet echt slim, oppassen dus.

Verder heb ik nog een bugje ontdekt. Deze zit in versie 1.4, ik weet niet of die ook in andere versies zit. Je moet namelijk in de Travellers Inn bij het verdelen van de voorwerpen maar eens op het pijltje naar rechts duwen. Nu kun je voorwerpen die je al hebt verkopen. Een robe kost 9 goudstukken, verkoop je dit item nu in de Travellers Inn dan levert dit ongeveer 1000 goudstukken op. Dit geldt ook voor alle andere items, maar die leveren iets minder op. Als je nu een voorwerp hebt gevonden en je verkoopt dit meteen krijg je bijvoorbeeld 35 goudstukken. Als je dit voorwerp dus eerst even verdeelt en dan verkoopt levert het soms wel 500 goudstukken op. Als je dit geintje dus een paar maal uithaalt, kan je tenminste wat echte magic over je voorwerpen laten doen.

Met Esther the Magician, die magic over je voorwerpen tovert moet je uitkijken. Die tovenares kan soms echt niet toveren. Als je vraagt om een Venus spreuk kan je een Moon spreuk krijgen. Dit kan je controleren bij de Elders. Dit heeft soms wel een leuk effekt, maar meestal kan je hem beter restoren.

Maar nu weer terug naar het spel. Loop eerst eens wat rond zodat je weet waar wat en wie is. Dan snap je soms beter wat ik bedoel met bijvoorbeeld de kamer met de knop. In het begin loop je naar rechts.

Pak nu de blauwe bal. Met de blauwe bal kan je deuren openen en weer dichtmaken. Laat je vallen en loop naar rechts en ga in de eerste deur. Loop naar rechts naar de volgende deur. Ga nogmaals naar rechts weer door de eerste deur. Als het goed is val je nu omlaag op een stel scherpe puntjes. Spring nu links tegen de muur. Hier ligt het eerste kristal. Loop nu snel naar rechts want anders is je eerste avontuur al snel beëindigd. Ga door de deur en loop naar rechts naar de volgende deur. Nu moet je op een ballustrade uitkomen. In het midden daarvan is een fakkel. Als je nu een paar maal tegen die fakkel aanspringt, komt er onder een deurtje bij. Loop dan verder naar rechts. Nu ben je weer in het beginveld. Laat je weer vallen en loop nu naar rechts en ga door het gat. Hier moet je de blauwe bal in het gat stoppen. Nu ga je door de deur en loop je weer naar rechts door de deur. Loop nu een klein stukje naar rechts en je hebt het tweede kristal al. Ga terug door het gat en ren nu links en rechts tegen de muur aan. Dan krijg je als het goed is twee herbs sage en verbana. Ga nu door het gat dat geen rode puntjes heeft. Loop nu naar links en ram twee maal tegen het potje. Ga nu door de deur. Nu moet je snel zijn als je nog maar weinig hitpoints hebt, want hier stikt het van de bats. Ga alsmaar naar rechts en door deuren totdat je 2 potjes ziet staan. Spring tegen die potjes. Je stopt dan de chrystals in die potjes. Je krijgt nu te horen dat er ergens water wegloopt. Spring er nogmaals tegenaan en je krijgt je chrystals weer terug. Ga door het rechtse deurtje. Dit is de kamer met de acid rain. Ga nu door de deur. Pas op want hier zit een anti-magic trap op. Deze trap is niet zo erg, hier raak je alleen al je magic points kwijt. Die magic points vliegen vanzelf weer omhoog, dus daar hoef je je niet druk over te maken. Later in het spel in de wat moeilijker levels kom je ook stone traps tegen en die zijn minder leuk. Loop nu een stukje naar rechts naar de volgende deur. Als je door die deur gaat val je een stukje omlaag. Loop naar rechts, waar je een knop ziet. Spring daar 2 maal tegen aan en ga weer helemaal terug naar de kamer met de twee potjes. Pak nu de middelste deur. Hier is weer zo'n potje, elke keer als je zo'n voorwerp ziet moet je er gewoon een paar keer tegen aan springen en kijken wat hij doet. Nu stopt hij wat water in het potje. Pak de rechtse deur en ram de muur links voor wat sage. Ren nu naar rechts en pak de laatste deur. Loop terug naar het beginveld en pak de blauwe bal. Ga nu terug naar het beginveld en ga door de deur. Loop weer naar rechts en pak de tweede deur. Loop een paar maal tegen dat mannetje aan. Hij vertelt wat je moet gaan doen, maar aangezien je het meeste al gedaan hebt, heb je niet zoveel aan dat mannetje. Loop nu weer naar buiten en naar rechts. Stop de blauwe bal in het gat en ga door de deur. Ga nu boven langs. Hier staat een standbeeld en dit heeft een jewel in zijn klauwen. Pak dat jewel en ga weer terug. Vergeet de blauwe bal niet! In de kamer waar je je blauwe bal hebt gepakt ga je nu door de linker deur, vervolgens weer naar links door de tweede deur en dan naar rechts door de deur. Spike land, dus shift inhouden en naar rechts. Ga nu weer naar het beginscherm toe. Ga door het gat en leg het jewel in het standbeeld. Nu gaat er een deur open. Als je door die deur gaat kom je twee draken tegen. Deze draken kunnen net als elk ander groot monster tegen magic. Dus geen magic gebruiken, maar hakken (zet dus met de C-toets een fighter of dwarf voorop, dan even rammen en hij is weg). Rechts ligt nog wat savory. Ga nu helemaal terug, pak het jewel en stop de blauwe bal erin. Ga erdoor, pas op voor de boguards en ram de knop, dit is een teleport. Ga links door het gat, naar rechts door de deur en verder naar rechts. Dit is de kamer met de twee potjes. Door de rechter deur, ram het standbeeld en pak het jewel weer! Loop nu weer naar het beginscherm. Pak de middelste deur en dan helemaal naar rechts, de laatste deur. Pak de bal weer en ga terug door het gat en dan door de deur. Ren nu naar rechts. Pak de rechtse deur. Pas op dat de orcs niets op je hoofd gooien. Stop de beroemde blauwe bal weer in het gat en ga door de deur naar rechts onderlangs. Hier komen een heleboel mannetjes. Gewoon de Z- en X-knop inhouden. Pak de scepter en ram het kistje nog 3 maal. Je krijgt nu wat herbs en het Longsword. Ga nu terug, pak de bal, ren naar het beginscherm, spring over het gat (zo kun je je blauwe bal houden). Loop naar links en je hebt dit adventure rond.

Je komt nu in de Travellers Inn. Als je de scepter aan de koning geeft, krijg je 200 exp. points en 20 goudstukken. Als je hem gewoon verkoopt krijg je 15 goudstukken. Je kunt de scepter ook houden, hier zit de peace spreuk op. Bewaar in ieder geval de blauwe bal, die is heel erg handig.

Het volgende level: "The Lost Talisman" is ook nog niet zo moeilijk. Hier zijn alvast een paar tips. Boven op de boom moet je iedereen doden en krijg je een emerald ring. Als je niet in de deur langs de put kunt komen moet je een sterker mannetje voorop zetten. Destru kun je alleen maar vermoorden door hem kapot te hakken, dus geen magic. Let wel op de duif, waar de duif is zal Destru komen. Ben je bij Destru geweest, dan laat de wacht je binnen. Ren nu meteen naar links. Het mannetje dat je moet bevrijden zit helemaal rechts boven in het veld. Elk raampje moet je 2 maal aanraken. Als je ergens zand ziet moet je nog een keer tegen de muur botsen. Als je overal een paar maal bent geweest heb je deze ook al rond. Ergens in het midden zit ook nog een soort spin. Die komt alleen maar als je de betonnen muur hebt verplaatst met het zand, deze is ook heel makkelijk te verslaan.

De levels: "Garden of the Gods", "Caverns of Ice" en "The Curse of Medusa" zijn ook niet zo moeilijk. Dus als je wilt oefenen kun je dat het beste met die levels doen. Als je vindt dat je te weinig hitpoints hebt zoek dan een plek waar grondmonsters komen en ga dan zo staan dat je 2 kanten uit schiet. Leg dan een gewichtje op de Z-toets, wacht een uur en speel dan verder. Ga daarna naar de King. Dan krijg je dus een hoger level. Op het ogenblik heb ik mannetjes die over de 3000 hitpoints hebben. De magic points gaan helaas niet hoger dan de 250.

Met deze tips en veel geduld moet het mogelijk zijn om een paar van deze adventures tot een goed einde te brengen. Op het ogenblik heb ik er 9 van de 15 rond. Alle andere levels zijn dus ook uit te spelen, als je er tenminste de tijd voor neemt.

Erik Berkelmans.

KING OF THE BEACH

De vier wachtwoorden zijn: SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE en SUNDEVIL.

Als je een ander plaatje aan het begin van het spel wilt zien moet je de files die eindigen op .PAK overzetten naar TITLE.PAK. Hier een paar plaatjes: CHIWIN.PAK, RIOWIN.PAK, SDWIN.PAK, HAWIN.PAK en FINALE.PAK. De plaatjes waar een naam van een speler voor staat niet kopiëren, want er is dan niets te zien en het spel kan onspeelbaar worden. Met de F1-toets kun je bij de scheidsrechter klagen.

PRINCE OF PERSIA

Hier is een aanvulling op de toetsen bij PRINCE OF PERSIA:
SHIFT + + = plus 1 min.
SHIFT + w = je kunt nu verder vallen.
SHIFT + c = code voor ???
SHIFT + t = 1 leven extra.
SHIFT + b = alleen jij bent zichtbaar.
SHIFT + i = alles omgedraaid (tegenmiddel bij groene flesje).
SHIFT + l = 1 level hoger.
k = alle tegenstanders dood.
c = code voor ???
h = je kijkt naar links.
n = je kijkt omlaag.
u = je kijkt omhoog.
j = je kijkt naar rechts.

Wie weet of er nog meer toesen(combinaties) zijn?

Crackers in Action.

KING'S QUEST III

De oplossing

Zorg dat je eerst de opdracht vervult voor de tovenaar.
Keuken: take bowl, take knife, take spoon, take food.
Eetkamer: take cup.
Na ongeveer vijf minuten gaat de tovenaar weg. Dan pas doe je het onderstaande.
Slaapkamer: open drawer.
Toiletkast: open drawer.
Grote kast: open cupboard, look, move clothes, close cupboard, look top of cupboard.
Kat: take cat (als het niet lukt schop hem dan eerst), take hair.
Zolder: look floor, take fly.
Kippenschuur: open gate, take chicken, take feather, open gate.
Huisdeur: open door.
Ga de werkkamer in.
Linker kast: open door.
Boekenkast: look, move books, turn handle.
Kelder: look shelf.
Planken: take toad spittle, take saffron, take toad stool powder, take mandrake root powder, take nightshade juice, take fishbone powder.

Zonder handboek kun je nu niet verder spelen.

Tafel: look table, turn to page IV.
Toverspreuk: FLYING LIKE AN EAGLE OR FLY, zie handboek.
Werkkamer: turn handle.
Boekenkast: move book.
Linker kast: open door.

Verlaat het huis en ga het dal in. Op het rotspad vaak SAVEn!

Berenwoning: look, knock door. Als er niemand is naar binnen gaan, anders weggaan en een andere keer opnieuw proberen.
Tafel: take porridge.
Slaapkamer: open drawer, take thimble, close drawer.
Tuin: look flower, take dew.
Boom aan de kust: look tree, take mistletoe.
Ga terug naar het huis van de tovenaar.
Je eigen kamer: hide all, take fruit.
Na ongeveer dertig minuten speeltijd (kijk op de klok bovenaan het beeld) komt de tovenaar terug. Zorg dat je dan ook terug bent en alle spullen hebt verstopt onder je bed. Wacht in de keuken op zijn aankomst.
Eetkamer: give fruit to wizard.
Na ongeveer vijf minuten gaat de tovenaar slapen.

Je eigen kamer: take all, look map, kies een doel, F6.
Adelaar: als hij overvliegt goed kijken, want hij laat niet altijd een veer vallen. Look bird, look ground, take feather.
Havencafé: open door, look men, put fly in essence. Luister het gesprek af en verlaat de ruimte.
Strand: fly begone myself return.
Bij de eik: look hole, put fly in essence, het gat invliegen, terug vliegen, fly begone myself return, grab in hole.
Ladder: omhoog klimmen.
Boomhuis: look into door. Als er op het beeld verschijnt dat je iemand hoort moet je weggaan. Als er staat dat je iemand hoort snurken ga je naar binnen.
Man slaapt: huis binnengaan, take purse, huis uitgaan.
Ladder: naar beneden klimmen.
Spinneweb: look cave, put eagle feather in essence, vlieg het web in. Animatie!
Grot: binnengaan, animatie!, naar buiten gaan.
Winkel: look shelves, talk to man, buy lard, buy salt, buy pouches, buy fish oil, look dog, pet dog.

Ga terug naar het huis van de tovenaar en ga naar de werkkamer.

Linker kast: open door.
Boekenkast: move book, turn handle.
Kelder: tafel: turn to page XXV.
Toverspreuk: TRANSFORMING ANOTHER INTO A CAT. Zie handboek.
Werkkamer: boekenkast: turn handle, move book.
Linker kast: open door.
Je eigen kamer: hide all, take porridge, take cat cookie, put cookie into porridge.
Keuken: wacht op de tovenaar.
Eetkamer: give porridge to wizard. Animatie!

Vanaf nu hoef je niets meer te verstoppen en hoef je niet meer op de tijd te letten.

Je eigen kamer: take all, look map, kies doel, F6.
Aan zee: take ocean water.
Aan de rivier: take mud.
Woestijn: look. Je kunt het beste als je de woestijn inkomt meteen met je rug naar de woestijn gaan staan. Zo kun je niet per ongeluk naar Medusa kijken.
Medusa: use mirror, take cactus, look ground, take snake.
Boomhuis: look ground, take acorns. De meesten zijn nat dus net zo lang tot je ze allemaal hebt.

Ga terug naar het huis dat van de tovenaar was.

Werkkamer: linker kast: open door.
Boekenkast: move book, turn handle.
Kelder: tafel: turn to page II.
Toverspreuk: LANGUAGE OF CREATURES. Zie handboek.
Tafel: turn to page VII.
Toverspreuk: TELEPORTATION AT RANDOM. Zie handboek.
Tafel: turn to page XIV.
Toverspreuk: CAUSING A DEEP SLEEP. Zie handboek.
Tafel: turn to page CLXIX.
Toverspreuk: BECOMING INVISIBLE. Zie handboek.
Tafel: turn to page LXXXIV.
Toverspreuk: BREWING A STORM. Zie handboek.
Kelder: look map, kies als doel het dorp. F6.
Kade: look ship.
Havencafé: open door, look men, talk to men, give coins.
Schip: ga aan boord.
Laadruimte: look, ga naar rechts, take box, ga naar links, put box on floor, jump box, jump box, jump ladder, klim omhoog.
Kamer van de kapitein: look, open chest, look into chest, take all, close chest.
Tussendek: take shovel.
Laadruimte: look map, F8.
Wanneer 'land ho' (in slaapruimte, helemaal rechts): pour sleep powder on ground, slumber henceforth.
Links in laadruimte: jump box, jump box, jump ladder.
Bovendek: van boord springen, naar rechts zwemmen. Pas op voor de haai.
Strand: palm: dig.
Bergpad: naar boven gaan.
Yeti: rub stone, look map, vluchtpunt kiezen, F6, langs de Yeti.

Bij de bergwand kun je tegen de muur opklimmen en de manier om uit de grotten te komen is alsvolgt:
naar beneden, het hol links ingaan, rechts eruit, in het midden naar beneden, middelste hol onder naar binnen, links beneden eruit, in het midden omhoog, middelste hol naar binnen, beneden rechts eruit.
Hut: look man, talk man.
Trap: naar boven gaan.
Wolkenland: ingang: rub ointment on body.
Draak: stir storm brew with finger, brew of storm stir it up, untie girl, talk to Rosella (meerdere keren.
Trap: naar beneden.
Kasteel: animatie!

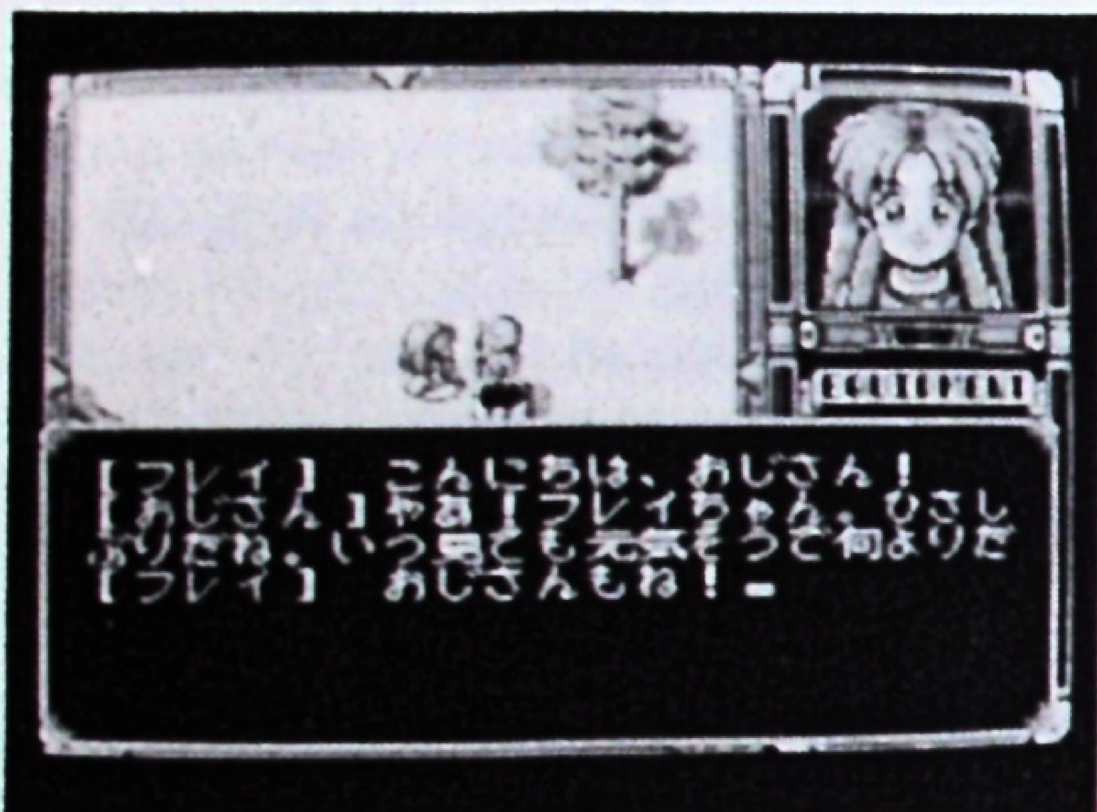
THE END.

Martijn van Gessel.

MSX SOFTWARE

FRAY, in magical adventure.

MAKER: MICROCABIN.
GENRE: SHOOT 'EM UP/ADVENTURE.
FORMAAT: 2DD*5 (TURBO-R)
2DD*4 (MSX 2/2+)
RICHTPRIJS: FL. 150,= à FL. 160,=



HOE HET BEGON.........

Dit hele verhaal begint eigenlijk al in XAK 1, waarin je op een gegeven moment in een bos met monsters loopt en plotseling een gewond meisje op de grond ziet liggen. Natuurlijk nam je haar meteen mee (na een gesprek met haar pa, die ook in het bos woonde) naar Feares, Latoks geboortedorp, om daar in het ziekenhuis te genezen van haar verwondingen. Later krijg je nog een item van haar, maar verder komt ze niet meer in het spel voor. Uit het beeldscherm, uit het hart...
Microcabin had echter méér voor met dit meiske. Haar naam is Freya Sherban (kortweg Fray). Nadat ze is hersteld neemt Endora, de waarzegster en tovenares van Feares Fray onder haar hoede. Endora ziet in Fray een goede tovenares en raadt haar dan ook aan om magie te gaan studeren. Zo gezegd, zo gedaan! Fray gaat studeren op de tovenaarsacademie, wat haar heel wat moeite kost. Na 3 jaar is ze echter geslaagd en met haar nieuwe toverstafje trekt ze de wijde wereld in. Ze begint echter wel naar haar vriendje Latok te verlangen. Op naar Feares dus! Helaas, als ze bij Latoks moeder aankomt, ligt er een briefje van hem: hij is vertrokken! (wil je weten waarom, lees dan maar de recensie van Xak 2). Ontroostbaar snikkend loopt Fray het dorp uit. Getroost door wat vrienden neemt ze zich echter voor niet bij de pakken neer te gaan zitten. En zo trekt Fray de wereld in: op zoek naar Latok!

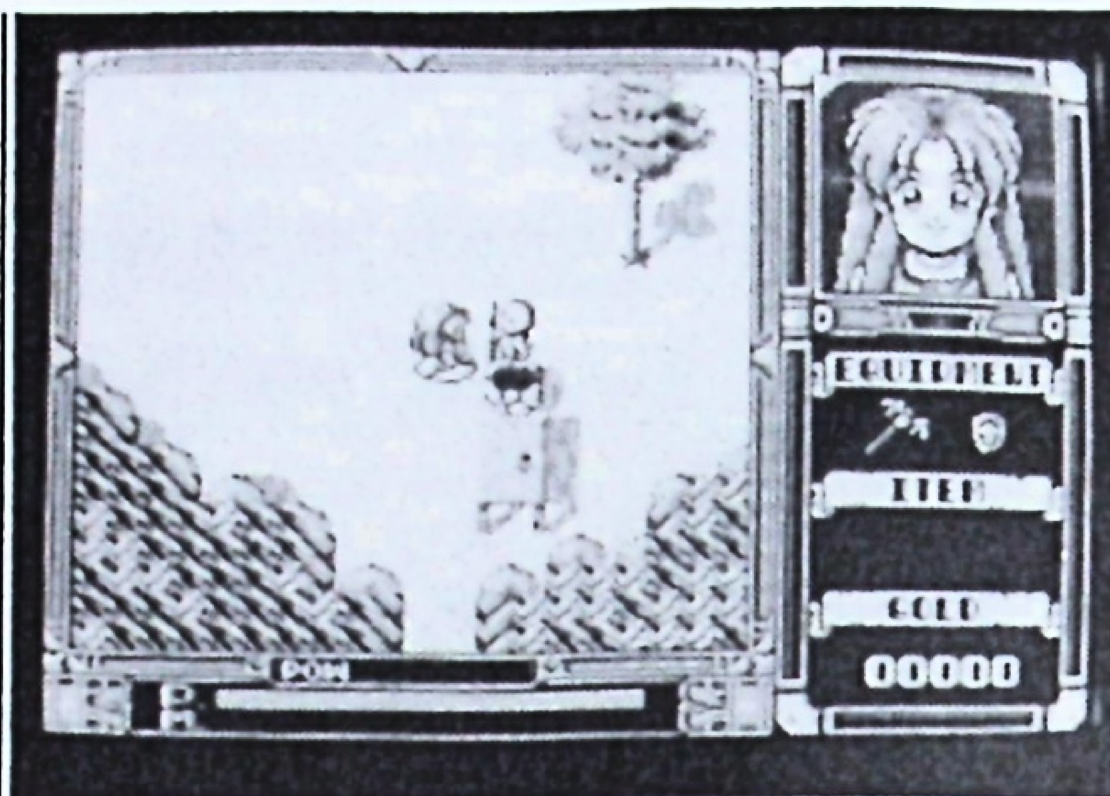
Dit hele verhaal wordt in de prachtige begindemo uitgebeeld in scenes waarin Fray op de heide staat te dagdromen. Schitterend is ook het stukje waarin ze naar Feares rent, vergezeld van echt steengoede muziek. Schitterend gewoon! Feares is trouwens tot in de kleinste details van XAK 1 nagemaakt, tot het hondje in de kerk toe! Na het beginverhaal verlaat Fray dus het dorp, uitgezwaaid door haar vrienden, waarna het eigenlijke spel begint.

HET SPEL

Fray doet op het eerste gezicht meteen denken aan KNIGHTMARE: een vertikaal scrollend scherm, monsters die van boven op je af komen... Qua aktie gaat het er echter wat 'rustiger' aan toe als bij echte schietspellen, want het scherm scrollt pas door als Fray vooruit loopt. Je kunt dus eigenlijk zelf je speelstijl bepalen: of rustig lopen en alles kalmpjes afmaken, of gewoon aan één doorrammen. De eerste strategie heeft meestal meer succes....
Schieten gaat op de R-TYPE-manier. Eventjes de vuurknop indrukken geeft gewone kogels, de vuurknop enkele sekonden ingedrukt houden geeft een allesverwoestende blast. De levels zijn prachtig getekend en zeer afwisselend, hetzelfde geldt voor de eindmonsters en gewone monsters, die steeds op een leuke manier het loodje leggen. Niet alleen lopend beweeg je je door de levels voort, maar ook vliegend (in een speciale shooting stage, net als bij XAK 1 en 2), à la Indiana Jones, rijdend in een mijn-wagentje en zelfs een keertje surfend op een surfplank!

Ook het adventure-element is niet vergeten in Fray. Tussen de levels door kom je in dorpjes waar je brood, vlees en potion kunt kopen (om power bij te vullen), kunt saven en nieuwe schilden en rods (met andere schieteigenschappen) kunt kopen met het geld dat je voor het mollen van monsters hebt gekregen. Erg leuk zijn de scrolls, die speciale effekten geven als je ze tijdens het spel gebruikt (bv. een vloedgolf die over het hele scherm heenspoelt, een vlucht met draken die over het scherm flitst of bliksemflitsen die tegenstanders opruimen). Ook enkele speciale items zijn in de dorpjes te krijgen, zoals bv. een beeldje om jezelf te kunnen teleporteren. Door het aanspreken van bepaalde personen, zul je vaak pas een level verder kunnen. Zo is er bv. een havenplaats, waarbij de brug kapot is. Je kunt niet verder, totdat je een oude tovenaar aanspreekt, die het water voor je doet splijten (waar heb ik dat meer gehoord?)! Verder zit het spel vol met grappen en grollen als deze, leuk is bv. de manier waarop, naast je powerbalk, je levensenergie wordt aangegeven. In de hoek van het scherm staat een portretje van Fray, dat lachend kijkt bij een volle balk, maar hoe leger de balk wordt, hoe droeviger het gezicht wordt, totdat ze tenslotte spontaan in huilen uitbarst.

Zowel graphics als geluid zijn bij Fray om je vingers bij af te likken. De Turbo-R



versie, die een diskette meer in beslag neemt, is qua spel ongeveer hetzelfde, maar de demo's zijn mooier en bovendien wordt bij de Turbo-R ook de PCM-sampler ingezet, waardoor je bv. de conversaties echt hoort.
Spelkwaliteit: subliem! Fray is een genot om te spelen en weer eens heel wat anders dan we gewend zijn.
Kortom: keiharde topklasse weer van Microcabin, dat zich nu toch ook in het rijtje van top-softwarehuizen heeft geplaatst. Petje af, Fray is één van de leukste en mooiste spellen die ik ooit op m'n MSXje heb mogen aanschouwen.

```
BEELD:              9
GELUID MSX 2/2+:    9
GELUID TURBO-R:    10
SPELKWALITEIT:      9
```

Dennis Lardenoye

CHEATMODE XAK-2 !

In de laatste MSX-Fan ontdekte ik dat er in XAK-2 een Cheatmode verborgen zit, waarmee zeer veel mogelijk is (o.a. level ophogen, alle eigenschappen ophogen, BGM mode, alle eindmonsters zien). Hoe ik in deze cheatmode kom is me echter nog niet 100% duidelijk. Het volgende moet je in elk geval doen:
- Druk op ESC (pauze)
- Typ in 'MIYUKI'+RETURN
- DRUK SELECT
- Typ in 'XAK2'

En bij dit laatste zit 'm de kneep. Ik ben er nog altijd niet achter of je nu een spatie tussen XAK en 2 moet laten of je erna RETURN moet drukken, de 2 een aantal keren moet indrukken of dat er nog iets anders gedaan moet worden. In elk geval lukt het me zo gemiddeld één op de dertig keer en als het goed is zie je dan een pulldown menu verschijnen met DEBUG MODE erboven.
De tweede keuze in dit menu heeft in elk geval tot gevolg dat er BOSS data naar de disk wordt weggeschreven, die je later met BOSS MODE weer kunt inladen. Je kunt dan kiezen tussen alle eindmonsters van het spel.

WIE WERKT DEZE TIP VERDER UIT EN STUURT DEZE OP?

MSX SOFTWARE

DISC STATION 22



Discstations zijn Japanse diskmagazines van Compile en dat deze populair zijn in Japan mag wel blijken uit het feit dat wij van de MSX-Club Gouda deel 22 op onze redaktie binnenkregen. Uiteraard een Japanse handleiding en weer veel Japanse teksten op het scherm maar toch voldoende spellen, demo's en muziek om het geheel aantrekkelijk te maken. Extra leuk is de CD die bij deel 22 wordt geleverd. Op deze (mini) cd (afspeelbaar op een cd-speler die ook geschikt is voor het afspelen van cd-singles) 4 leuke stukjes muziek; uiteraard afkomstig van een synthesizer. Ook aardig op deel 22 is de cursus Engels die ook voor ons nog begrijpelijk was (zouden ze in Japan de cursus Japans in de Software Gids hebben gezien?). Verder nog Mirror Maze, een uitstekend spelletje, BGV, een behendigheidsspel, een fraaie presentatie in de 'Art Gallery' en enkele spellen in BASIC.
Uiteraard zat er weer iets onspeelbaars bij en dit keer was het een soort domino. Al met al best aardig met veel software (2 diskettes) en muziek (mini CD) voor een redelijk bedrag.



QUASAR #4

Nu we het toch over diskmagazines hebben: QUASAR 4 van de MSX Club Gouda zat ook bij het pakket en grafisch is dit diskmagazine met sprongen vooruit gegaan. Volop recensies, tips, nieuws en demo's. Verder de cursus Pascal en wat club- informatie en reklame. De prijs is - nog steeds- belachelijk laag en de presentatie steeds fraaier, dus dit diskmagazine blijft een aanrader.

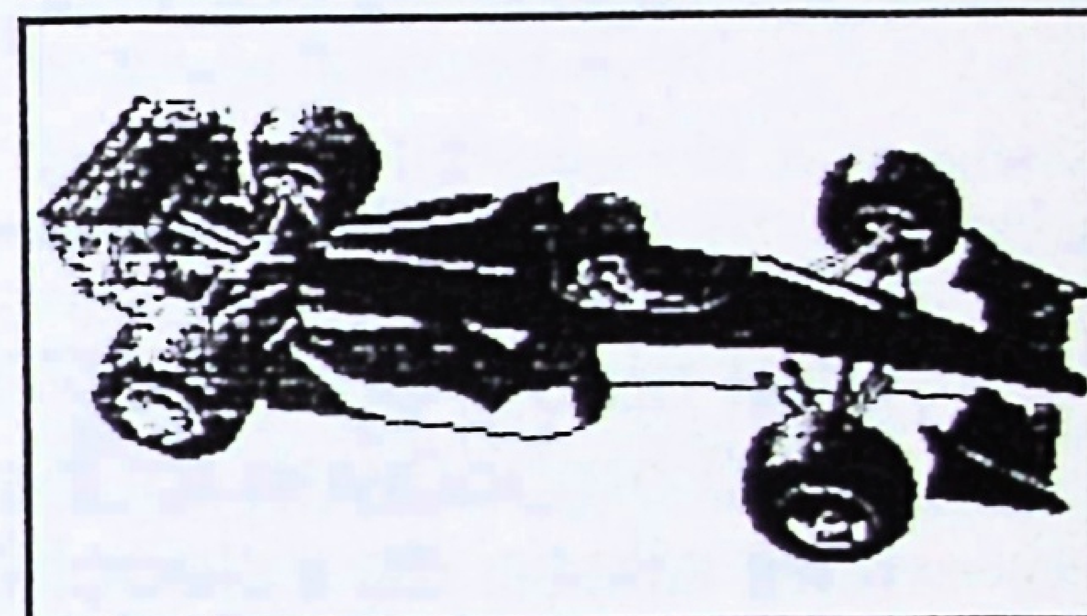
PSEUDO STEREO

Er is in de MSX-Gids al eens een artikel geplaatst om een soort stereo effekt te verkrijgen door de signalen van de PSG en de FM-Pac naar een stereoversterker te vertakken. Hiervoor moest echter wel in de computer gesoldeerd worden. MSX Club Gouda heeft een extern systeem om het signaal van de MSX naar een externe versterker op te splitsen zodat de computer niet meer opengeschroefd hoeft te worden. De elektronika zit in een aluminium behuizing met daarop een sticker. Op de ingang kunnen de signalen van de PSG, SCC, Muziekmodule, FM-PAC of MSX Audio aangesloten worden. De twee uitgangen kun je dan koppelen aan de linker- en rechter ingang van een externe versterker. Met een potmeter (in het kastje) kun je het stereo-effekt regelen. Hiervoor moet het kastje wel open, maar dat moet toch want het apparaat werkt op een 9-volt batterij die in het kastje geplaatst moeten worden alvorens je het kunt gebruiken. Bij het kastje krijg je een Nederlandse gebruiksaanwijzing waarin tevens staat dat je het apparaat kunt uitbreiden met een stereo/monoschakelaar voor FL. 12,50. Het (pseudo) stereo kastje zelf kost FL. 75,=.

GAME STAMP

Met Dynamic Publisher is het mogelijk plaatjes uit een ander programma te verwerken, maar het resultaat varieert van matig tot slecht. Met GAME STAMP kunnen nu probleemloos afbeeldingen aangepast en verwerkt worden in Dynamic Publisher. GAME STAMP werkt in de schermen 4 t/m 8 en is geheel menu gestuurd. Wel dient een muis aangesloten te zijn! Bij het programma een extra diskette met voorbeelden en een Nederlandse handleiding die voldoende duidelijk is om meteen aan de slag te gaan. Prijs: FL. 32,50.





PLOTTERDISK 2

In Software Gids nr.3 maakten we reeds melding van Plotterdisk 1, een programma om o.a. stempels van Dynamic Publisher uit te plotten. Nu is deel 2 in deze serie verschenen. Met dit deel twee kunnen de programmeurs aan de gang. Alle LINE, CIRCLE, PSET en PRESET commando's kunnen nu omgezet worden naar plotter-commando's. Op de diskette vind je hiervoor de benodigde routines en verder enige voorbeelden. Tevens zijn op de disk enkele tekeningen en demo's opgenomen. Bij het programma zit een uitgebreide handleiding met voorbeelden van de mogelijkheden en de beperkingen van de programma's.

Bij deze software wordt gratis het programma SUPERDUMP (op een aparte diskette) geleverd. Dit programma SUPERDUMP maakt screendumps voor o.a. de Sony en Toshiba plotters. Het programma werkt in scherm 2 t/m scherm 7.

De prijs van Plotterdisk 2 met handleiding en Superdump is slechts FL. 32,50.

KING'S VALLEY II CLUB

Van de King's Valley 2 club in Zelzate, België zijn disk 3 en 4 verschenen. Op disk 3 staan 74 velden en op disk 4 80 velden voor King's valley 2, gemaakt met de editor uit dit programma. Disk 3 kost FL. 16,= (Bfr. 290) en disk 4 FL. 18,= (Bfr. 320).

PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA



FM-PAC ingebouwd ! *

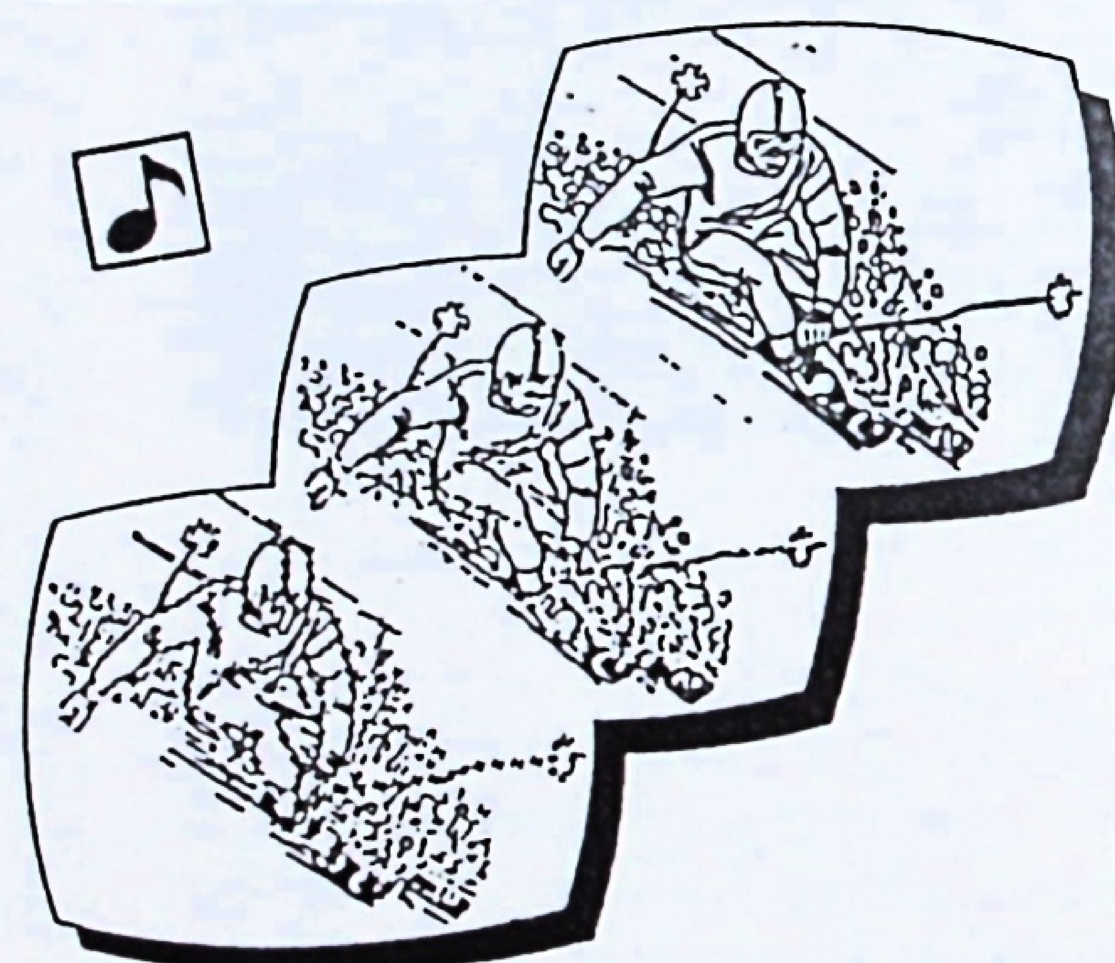
Nieuw van MSX-Club Gouda: de interne FM-PAC. Na inbouw van een YM 2413 muziekchip, een MSX MUSIC compatible BASIC en een aantal schakel IC's beschikt u over een complete FM-PAC !!

De prijs is slechts fl. 160,=

* Wordt geleverd met een handleiding voor de MSX Music, demodiskette en 3 maanden garantie !

Laat nu uw Sony HB-700, Philips NMS 8250/55 of 80 ombouwen tot een PRACHTIGE MSX2+. Niet alleen de videochip wordt ingebouwd, maar ook Basic 3.0, Basic Kun compiler en een FM-Pac.
Compleet voor slechts fl. 375,= !!

Excl. FM-Pac kost het fl. 315,=



SOFTWARE

Gamestamps, the program	32,50 DS
Stampconverter (voor DP & EASE)	32,50 DS
Plotterdisk I, versie 2	25,00 SS
Plotterdisk II	32,50 SS
Quattro (impossible break-out clone)	32,50 DS
Quattro + Muis	90,00 DS
Hisoft talenpakket (C++, Pascal Cobol en Devpac 80 v2)	75,00 DS

BOEKEN

DOS 2.20 reference book	25,00 NED
V9938 technical databook	50,00 ENG
V9958 technical databook	15,00 ENG
S1985 technical databook	17,50 ENG
S3527 technical databook	15,00 JAP

LIDMAATSCHAP

MSX-Journaal (clubblad)	10x	30,00
MSX-Quasar (clubdisk)	10x	37,50 DS
MSX-Journaal & MSX-Quasar	10x	60,00 DS
Proefnummer Journaal & Quasar		7,50 DS

HARDWARE

7 MHz. inbouwprintje (met Z80-H)	50,00
720 KB diskdrive (slimline)	150,00
512 KB externe memory mapper	275,00
Pseudo stereokastje	75,00
MSX Muis	65,00
720 KB diskdrive in stevige kast (beige, zwart) incl. voeding	275,00
Sony HBI-V1 digitizer (Pal-systeem)	699,00
Plotterpennen (per 4 stuks)	17,50
Inbouw van 7 MHz.	90,00
Correctie NMS 8280 digitizer	20,00
Ombouw naar MSX2+	315,00
Idem., maar dan incl. FM-PAC	375,00

Ook verzorgen wij goedkope geheugenuitbreidingen. Zo heeft u bij ons al een 512 KB uitbreiding voor fl. 230,= ! (Philips NMS 8250) Over videoram bijplaatsen, dos 2.20 intern en de al genoemde geheugenuitbreidingen leest u alles in onze catalogus ! (vraag 'm aan)

VRAAG DE GRATIS CATALOGUS AAN VOOR NOG VEEL MEER GOEDKOPE PRODUKTEN !!

Bestellingen: bel of schrijf ons.

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. 01827-2272 (Arjan), 01820-19913 (Gert)

Alle prijzen zijn INCLUSIEF VERZENDKOSTEN. Rembourszendingen kosten fl. 5,- extra. Prijs- en produktwijzigingen voorbehouden.

FINAL VIDEO GRAPHICS SPECIAL

Wéér een tekenprogramma ...?

MAKER: HSH
SOORT: TEKENPROGRAMMA.
FORMAAT: 1*2DD
PRIJS: FL. 196,=.
Muis verplicht !

Na Halnote, Video graphics 5.2 en 5.4, Shañgarañku, Digitizer/Animator en Superimpose & Video was ik aan de ene kant benieuwd wat de specialiteit van Final Video Graphics Special zou zijn, aan de andere kant stond het me tegen weer een nieuw tekenprogramma aan de verzameling toe te moeten voegen, met weer nieuwe extensies en manieren om het plaatje in te laden. Met een klein beetje tegenzin stopte ik het schijfje toch in mijn 8280 en wachtte even af. Na vanuit DOS een Ramdisk aangemaakt te hebben, naar disk-BASIC te zijn gegaan en van daar weer het DOS-systeem aangeroepen te hebben vraagt de computer of je van de Ramdisk gebruik wilt maken of niet. Na de eerste keuze kopieert de computer eerst alle hoofdprogramma-onderdelen naar de C-"drive", met START runt hij meteen het load/save gedeelte. Voordat je daarin terecht komt wordt eerst nog een intro-plaatje geladen. "Leuke letters" dacht ik nog, "waar zou de maker die vandaan hebben?" Daar kwam ik snel genoeg achter!

Het programma werkt alleen met muis en "pull-down" menu's. Alles werkt heel prettig, is overzichtelijk opgesteld en goed verzorgd. Alleen moet je -naar mijn zin- relatief lang wachten als je tussen de verschillende programma-onderdelen wisselt. Als je trouwens de systeem-schijf eruit gehaald hebt, dan van van programma-onderdeel wisselt en je hebt in het begin gekozen de ramdisk niet te gebruiken, kom je in de disk-BASIC terecht. Om dan terug in het programma te komen met behoud van het plaatje moet je RUN"LOADER.PRG" (of een andere file met de extensie .PRG) intypen. Vervolgens kun je verder gaan waar je gebleven was. Ik vind het gewoon een zwak punt in het programmeerwerk dat er niet gevraagd wordt de systeemschijf terug te plaatsen.

In het load/save gedeelte krijg je o.a. de keuze uit load, save en merge. Bij zowel load als save krijg je de keuze uit 3 extensies: .PIC, .CMP en .BLK. De .PIC files zijn die zoals Video Graphics 5.2 en 5.4



ze ook wegschrijven. De Halnote .SC8 files (ca. 64 kB) zijn er echter ook mee in te laden nadat de extensie dus in .PIC veranderd is. Wel worden de sprites van het programma zelf (de cursor en de coördinaten) overhoop gegooid. Maar met een beetje moeite is het plaatje weg te schrijven en na het zaakje opnieuw opgestart te hebben kunnen we voortaan zonder problemen het weggeschreven plaatje inladen.

.CMP zijn compressed files: ze bevatten evenveel informatie als de .PIC files, maar nemen VEEL minder diskruimte in. Krijg je nl. niet meer dan 13 .PIC files op één schijf en meer dan 30 .CMP!

De .BLK files tenslotte zijn gedeeltes van plaatjes. Standaard worden er een paar .PIC en .CMP files meegeleverd. Met het merge commando kun je (gedeeltes van) plaatjes over een ander heen kopiëren. Niets nieuws? Ha! Wat zwart (= transparant) is, blijft transparant en dus krijg je na kopiëren geen grof vierkant blok, maar een "uitgeknipt" stukje op elke gewenste plaats. En als de linker muis-knop ingedrukt blijft en de muis bewogen wordt kan er een soort waaiereffekt ontstaan: zo waren die letters op het intro-plaatje dus gemaakt!

De tegenzin van het begin was ik nu al helemaal kwijt en benieuwd koos ik eens een ander programma-onderdeel: digitize. Terwijl ik dacht dat de 8280 op dat onderdeel wel doorgrond zou zijn bewees dit programma het tegendeel: behalve het "normaal" digitaliseren (in 256 kleuren dus) is het nu ook mogelijk "monochroom" te digitizen. Binnen het programma is eenvoudig tussen 50 en 60 Hz te wisselen waardoor het digitizen uit spellen (als de '80 op een andere computer is aangesloten) die op 60Hz werkt, zoals bijvoorbeeld Solid Snake, aanzienlijk vergemakkelijkt wordt. Bedenk ook dat de meeste MSX2+sen op 60Hz werken.

Maar wat nog het mooiste is, is de optie "MIXED". Na dit geaktiveerd te hebben ontstaat er een soort superimposing, met dit verschil dat het videobeeld dóór het computerbeeld gaat, dus niet alleen door transparant. Een tip voor de gebruikers van dit programma in combinatie met een 8280: kies "MIXED" en dan automatisch digitizen. Zorg wel dat er bewegende videobeelden de computer binnenkomen. Als dit geen leuke monteermogelijkheden biedt weet ik het niet meer!

Om alle mogelijkheden van dit programma te bespreken gaat te ver. Ik licht er nog een paar van de mooisten uit:
ANIMATE: niet zeer sterk verschillend van Video Graphics, maar de gebruiksvriendelijkheid is véél groter. Zelfs snel en onnauwkeurig gemaakte probeerseltjes geven schitterende effekten!
BLOCK OPERATIONS: zowel gewone blok-kopieer mogelijkheden als een paar speciale: bend horizontal en bend vertical. Hier kan een vouw-effekt of een bolstaand-effekt mee bereikt worden. In weer een ander programma-onderdeel vinden we o.a. de optie 3D turn waarmee -zoals de naam al zegt- 3D effekten bereikt kunnen worden. Het doet denken aan de optie bij Halnote, maar die is veel langzamer en heeft minder mogelijkheden.
SHOW & IMPOSE: 16 standaard wipes om het computerbeeld te doen opkomen en te laten wegfaden. Da's nog eens wat anders dan die zielige 6 van Video Graphics 5.2 en 5.4!
BACKGROUND DIGITIZE: zeer vloeiend digitizen, zonder die hinderlijke flitsen, over het GEHELE beeld. Vanuit BASIC is dit overigens ook gemakkelijk te realiseren:

```
10 screen8: color ,,255
20 set video2: copy screen
30 goto 20
```

In meerdere programma-onderdelen is de optie LOGICAL aanwezig. Hier is te kiezen uit Pset, Preset, Or, Xor, And, Tpset, Tpreset, Tor, Txor en Tand. Mij zeggen ze niet erg veel en ik heb nog geen tijd gehad het allemaal uit te zoeken, maar ik weet zeker dat er onder de lezers genoeg personen zijn die hier wat zinnigs mee kunnen doen. In de handleiding wordt deze optie natuurlijk ook beschreven.

Een goede printoptie mag in zo'n programma natuurlijk niet ontbreken. En die ontbreekt dan ook niet: keuzes uit 20*13cm, 20*15cm, 18*18cm en 18*25cm en 8 verschillende printers, waaronder 4 kleurenprinters. O.a. Philips

MSX SOFTWARE

NMS1431, Okimate 20 color, Epson compatible, Olivetti DM105 color, NEC CP6 low resolution, b/w en color.

Je vroeg je misschien af waar dat "special" in de naam op sloeg? Welnu, de normale versie is bedoeld voor 512Kb computers met DOS2.20. Deze special versie heeft dat allemaal dus niet nodig.

De handleiding van dit schitterende programma staat op de diskette (de file manual.txt). Maar als ik die in Tasword MSX2 inlaad blijkt dat die meer dan het beschikbare geheugen inneemt. En omdat ik geen versie van Tasword heb die met m'n externe 512Kb mapper werkt, werd ik gedwongen hem via DOS uit te printen. De handleiding zelf is zeer uitgebreid, uitvoerig en duidelijk, maar in het Engels! Het uitprinten meer dan waard, maar zorg dat je genoeg papier bij de hand hebt.

Ondanks de paar zwakke plekken is mijn konklusie: wéér een tekenprogramma? Eindelijk hét tekenprogramma (voor screen 8...)!

Jochem Rendorp.

```
BEELD:         7 (lay-out, opzet en bijgeleverde plaatjes)
DOCUMENTATIE:  8 (kennis van Engels en printer onmisbaar)
KWALITEIT:     9 (mogelijkheden, gebruikersgemak)
```

XAK II, THE RISING OF THE RED MOON

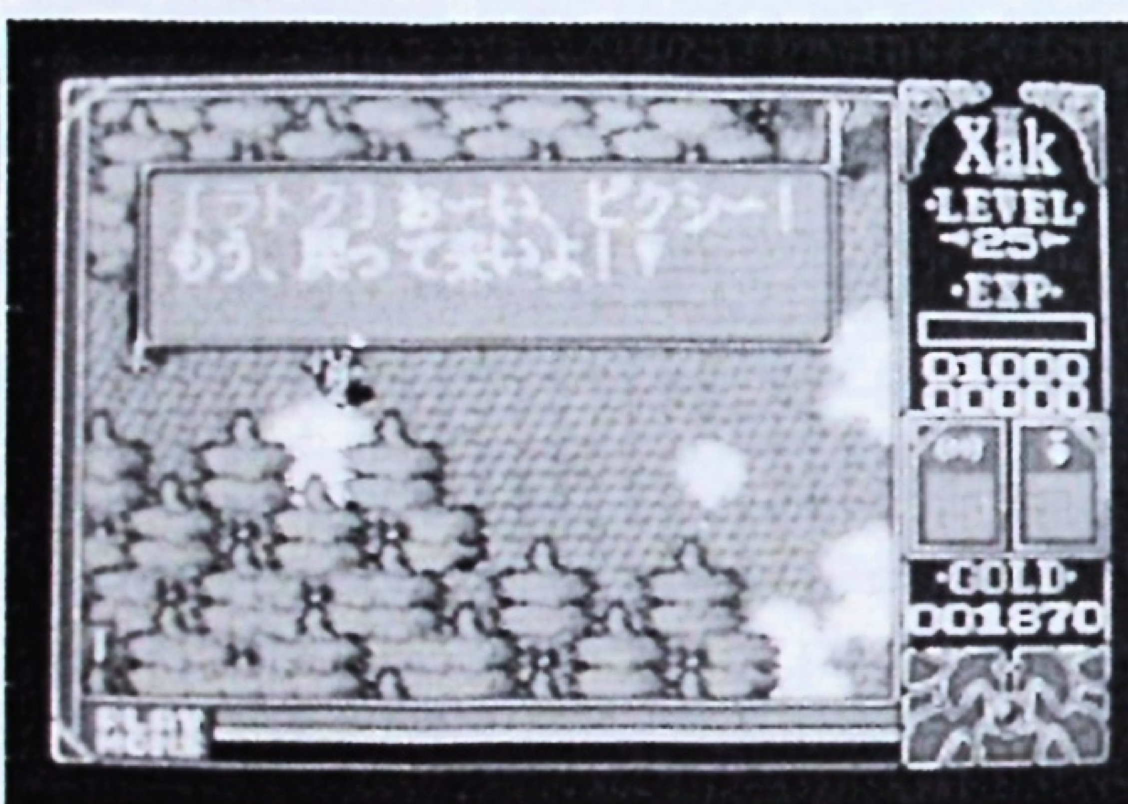
MAKER: MICRO CABIN
FORMAAT: 5*2DD (+USERDISK)
GENRE: ADVENTURE
RICHTPRIJS: FL. 150,=

De echte XAK-fans (die het spel al uitspeelden) wisten bij voorbaat dat er een vervolg zou moeten komen. Dit maakte de einddemo in elk geval al duidelijk. En inderdaad: XAK II (zonder subtitel) is al sinds enige tijd een feit!

Omdat er toch nog relatief veel Japan-analfabeten in Nederland zijn en ik er nu eenmaal gek op ben om dit soort dingen te vertalen, volgt hier het verhaal erachter:
In XAK I wist je dus met wat hulp van de oorlogsgod DUEL (die ervoor zorgde dat je bij het eindmonster kon schieten met je zwaard), de kwade demon BADU te verslaan. Althans, dat dacht je...... NECROMANCER, waartegen je in XAK moest vechten (laatste eindmonster in de grotten, tweede deel) heb je laten ontsnappen. Hij is van plan de boel weer te gaan verzieken, met hulp van een wat machtiger vriendje van hem.....
In de 3 jaar die tussen XAK I en II liggen, is LATOK inmiddels al getrouwd, en een babytje is al snel het resultaat. Pixy, het elfje uit XAK I, roept echter je hulp weer in. Latok stoft zijn oude wapens af, zoekt wat proviand bij mekaar en gaat op weg.....

Met diskette A start je het spel natuurlijk op en hierna zie je de prachtige begindemko met ongegeneerd mooie en sfeervolle muziek. Vooral het dreigende dreunen op de achtergrond is heel mooi gedaan en doet een zwaar beroep op mijn versterkertje en boxjes. Microcabin vindt het zeker leuk om boxen te mollen, want in de begindemo van XAK I zaten ook al een paar geweldige dreunen.

Na de demo kun je je naam (in het Japans) invoeren, waarna het spel begint.



Het grootste verschil met Xak I is dat Xak 2 in SCREEN 5 is gemaakt en niet in 7. Hierdoor zou alles veel minder gedetailleerd moeten zijn, het tegendeel is echter waar! De schermen zijn prachtig, de kleurkeuze is subliem en sommige scenes komen zo uit een sprookjesboek overwaaien.
Voor de XAK I fan is alles meteen herkenbaar: de powerbalk, je level (je begint echt waar XAK I ophield, dus met een gevulde powerbalk en level 25) je S.A.S. (sword, armour, shield).
Funktietoetsen: F1/F5 is saven en laden (op S-RAM of disk).
Met F2 krijg je het hoofdmenu met de volgende opties:
STATUS: je krijgt een plaatje van jezelf, waarbij je eigenschappen staan. Hier tref je 2 nieuwe eigenschappen aan: KARMA en MAGIC POINTS. Waar deze voor dienen verklap ik nog niet.
EQUIPMENT: wapens kiezen, je begint in dit spel meteen met wapens.
ITEM: In Xak 2 worden ITEM A en ITEM B onderscheiden. Item A zijn items als brood, vlees en teleport magic, die je met de spatiebalk op elk moment kunt aktiveren. Item B zijn items die vanzelf aktief worden (ze moeten wel zijn geselekteerd!) als je op een bepaalde plaats staat. Ook hier komen weer dingen uit Xak I terug: de DRAGON RING en RABBY, de tamme eekhoorn draag je bij je.
BOSS MODE: onbekend.
PRAY DUEL: hiermee kun je bidden tot Duel, je beschermgod, waardoor je er leven bij kunt krijgen.

Met F3 krijg je het SPEED MENU, waarmee je de spelsnelheid kunt regelen. Tussen HIGH SPEED en NO WAIT heb ik nog geen verschil kunnen ontdekken. Misschien heeft dat te maken met het feit dat XAK 2 een stuk sneller loopt op de TURBO-R.

Je begint nu eens niet in een dorpje, maar in het bos waar je Pixy ontmoet; het dorpje zul je zelf moeten vinden. Wie denkt dat het spel gemakkelijk is nu je Level 25 bent, heeft het mis. Het eerste monster dat je tegenkomt kan je al door met zijn ogen te knipperen van de aardbodem wegvagen. Ook dit probleem zul je zelf moeten oplossen. De 5 diskettes wijzen op een zeer groot formaat. In het bos zijn een hoop geheime doorgangen en grotten verborgen, terwijl er in het dorpje een schip voor anker ligt, heel veelbelovend allemaal.

Het vechten vereist zelfs nog meer taktiek als in Xak I. Van achteren tegen een monster aanlopen is er niet meer bij. De monsters springen, bijten, slaan, vliegen, duiken en schieten, waardoor het vechten heel moeilijk is. Gelukkig kun je nu ook springen, waarmee je veel aanvallen kunt ontwijken. En je kunt nu ook magische krachten inzetten tegen de monsters.

Het hele spel gaat vergezeld van sfeervolle en mooie FM-PAC muziek. Jammer is echter dat het spel, vooral in het dorpje, erg vaak een plaatje of tekst moet bijladen, waarbij de muziek telkens onderbroken wordt.

Voor degenen die Xak I net (of allang) hebben uitgespeeld en naar een nog grotere uitdaging op zoek zijn, kan ik me geen mooiere aanwinst voorstellen. Xak 2 is een waardige opvolger van één van de mooiste adventures op de MSX-2.

```
BEELD:          9
GELUID:         9
SPELKWALITEIT:  9
```

Dennis Lardenoye

Japans, iedereen kan het leren. Deel 4

Korrektie

In de vorige les heb ik het gehad over het Hiragana-alfabet. Hierover schreef ik dat er bij Hiragana zelden gebruik wordt gemaakt van klankverlenging en -verkorting. Dit is niet waar; het wordt dus wel gedaan en wel op dezelfde manier als bij het Katakana, dus met resp. een streepje en een kleine Hiragana TSU.

HET KANJI, EEN INTRODUKTIE

Van oudsher bestaat het Japans, net als het Chinees (oorspronkelijk zijn de talen zeer aan elkaar verwant) uit tienduizenden logografische tekens. Pas sinds 1946 is hier officieel verandering in gekomen en wel vanwege de volgende ontwikkelingen:
- De Japanse regering wilde na de Tweede Wereldoorlog de Japanse taal vereenvoudigen. Om dit te bereiken werden 1850 Kanji-karakters geselekteerd, die je als 'officieel' kunt beschouwen en die dus in elke tekst mogen worden toegepast. Andere tekens dan deze 1850 (TOYO KANJI genaamd) zul je nauwelijks tegenkomen.
- Alle andere Kanji-tekens dan de Toyo-tekens worden op klank in het Hiragana geschreven.
- Buitenlandse (vooral Engelse) woorden die de taal binnenslopen, worden in het Katakana geschreven. Vreemd genoeg wordt het Katakana soms ook gebruikt om 'echte' Japanse woorden te schrijven, bijv. het woord KAGI (sleutel).
- Gebruik van FURIGANA, d.w.z. bij een Kanji-teken dat niet algemeen bekend wordt verondersteld, wordt in het klein ook nog de uitspraak ervan erboven in Katakana of Hiragana gezet. Zo weet elke Japanner waarover het gaat. De gemiddelde Japanner kent nl. na zijn schooltijd zo'n twee- tot drieduizend tekens. De rest komt hij tijdens zijn leven nog wel eens tegen....

DE PRAKTIJK

Ondanks deze ontwikkelingen komt het Kanji in de praktijk erg vaak voor, óók op de computer, hoewel de resolutie vaak geen kleine leesbare Kanji-tekens toestaat. Daarom worden veel adventures in SCREEN 7 geprogrammeerd, hier zijn de tekens nog het best te lezen.

Bij Katakana ben je er met een schema, bij Hiragana kun je met een schema en een goedkoop woordenboekje al uit de voeten, maar bij Kanji is het wat moeilijker. Kanji-woordenboeken zijn er alleen in het Engels, zijn erg lijvig en dus ook erg duur. Wie zich echt in het Japans wil verdiepen, raad ik de MODERN READER'S JAPANESE-ENGLISH CHARACTER DICTIONARY (Andrew N.Nelson, uitg. Tuttle, ISBN 0-8048-0408-7) aan, te bestellen bij een goede boekhandel of bij Intertaal te Amsterdam (tel. 020-715353). Voor zo'n 150 gulden heb je dan een woordenboek waarin zo'n 70.000 tekens en tekencombinaties staan met een handig opzoeksysteem, terwijl het ook als een 'normaal' woordenboek kan worden gebruikt voor het opzoeken van Hiragana-woorden.
Natuurlijk moet je er echt interesse in hebben om zo'n boek te gaan kopen. Omdat een duur woordenboek niet binnen ieders bereik ligt, zal ik aan het Kanji wat uitgebreider aandacht besteden dan aan de alfabetten.

De Kanji-tekens

Natuurlijk is het niet haalbaar om voor elk bestaand woord een teken te verzinnen, daarom worden vaak combinaties van 2 of 3 tekens gebruikt om een woord aan te geven. Voorlopig houden we ons echter maar bezig met enkele tekens; als je weet wat de afzonderlijke betekenis is, is de betekenis van een combinatie ervan ook niet moeilijk te achterhalen.

De meest gebruikte manier om Japanse Kanji-karakters in te delen is het aantal PENSEELSTREKEN (p.s.). Van oudsher worden de Japanse karakters met een penseeltje 'geschreven'. Hoe meer penseelstreken er nodig zijn voor een teken, hoe ingewikkelder dit teken is.
Verder bestaan er nog elementaire en samengestelde karakters. Er zijn zo'n tweehonderd elementaire tekens, de samengestelde tekens zijn opgebouwd uit een aantal elementaire tekens. Later komen we nog wel eens terug op de manier waarop dit gaat.

Om maar eens een begin te maken heb ik in figuur 1 de Kanji-tekens gezet die de getallen 1 t/m 10 voorstellen. Echt nuttig is dit niet (meestal worden 'normale' cijfers gebruikt) maar je kunt goed zien hoe Kanji tekens in elkaar zitten.

FIG. 1

一 = ICHI = 1 (1 P.S)
* 二 = NI = 2 (2 P.S)
弎 = SAN = 3 (6 P.S)
四 = SHI = 4 (4 P.S) 四 ← NL OP DEZE MANIER OPGEBOUWD
五 = GO = 5 (4 P.S)
六 = ROKU = 6 (4 P.S)
七 = SHICHI = 7 (2 P.S)
八 = HACHI = 8 (2 P.S)
九 = KU = 9 (2 P.S)
十 = JU = 10 (2 P.S)

* Niet te verwarren met de NI uit het katakana

Nu we toch met getallen bezig zijn: voor de kleinere getallen worden inderdaad vaak de door ons gebruikte cijfers toegepast. Voor grotere getallen (bijv. duizend- of tienduizendvouden) wordt vaak een combinatie van onze cijfers en kanji-tekens gebruikt. Dat dit wel eens tot verwarring kan leiden bewijst figuur 2: tekstjes als deze stonden het afgelopen jaar overvloedig in alle Japanse MSX-bladen. Iedereen hier was het er wel over eens dat met het 400- getal het aantal verkochte MSX-en werd bedoeld, maar over dit aantal liepen de meningen nogal uiteen. Getallen van 40.000 tot 400 miljoen werden genoemd. Als de lieden die dit beweerden nu gewoon een Japans woordenboekje ter hand hadden genomen.......

FIG. 2

●MSX400万台突破キャンペーン
MSX大賞発表

MSX geeft geen problemen, 400 ook niet. Het volgende teken is MAN, oftewel 10.000. Het aantal verkochte MSX-en vorig jaar was dus 400x10.000 = 4 miljoen. Simpel toch? Het teken erna is DAI, wat een 'teller' voor apparaten is. Hierop komen we zo terug. De twee volgende tekens vormen samen het woord TOPPA SURU, wat 'doorbraak' betekent. De rest is Katakana en zou je moeten kunnen lezen: KIYANPEEN, Campaign dus. Was dit dus een Engels blad geweest dan had er gestaan: MSX 4 MILLION BREAK-THRU CAMPAIGN!

Om nog even op die tellers terug te komen: dit zijn tekens die de Japanners achter een getal zetten, om te kunnen zien waar het om gaat. Zo zijn er tellers voor apparaten, dieren, pakjes, mensen, enz. In de volgende kolom staan er een paar afgebeeld.

Tot zover deze les. De volgende keer gaan we verder met een lijst van veelgebruikte Kanji-tekens bij adventures en andere

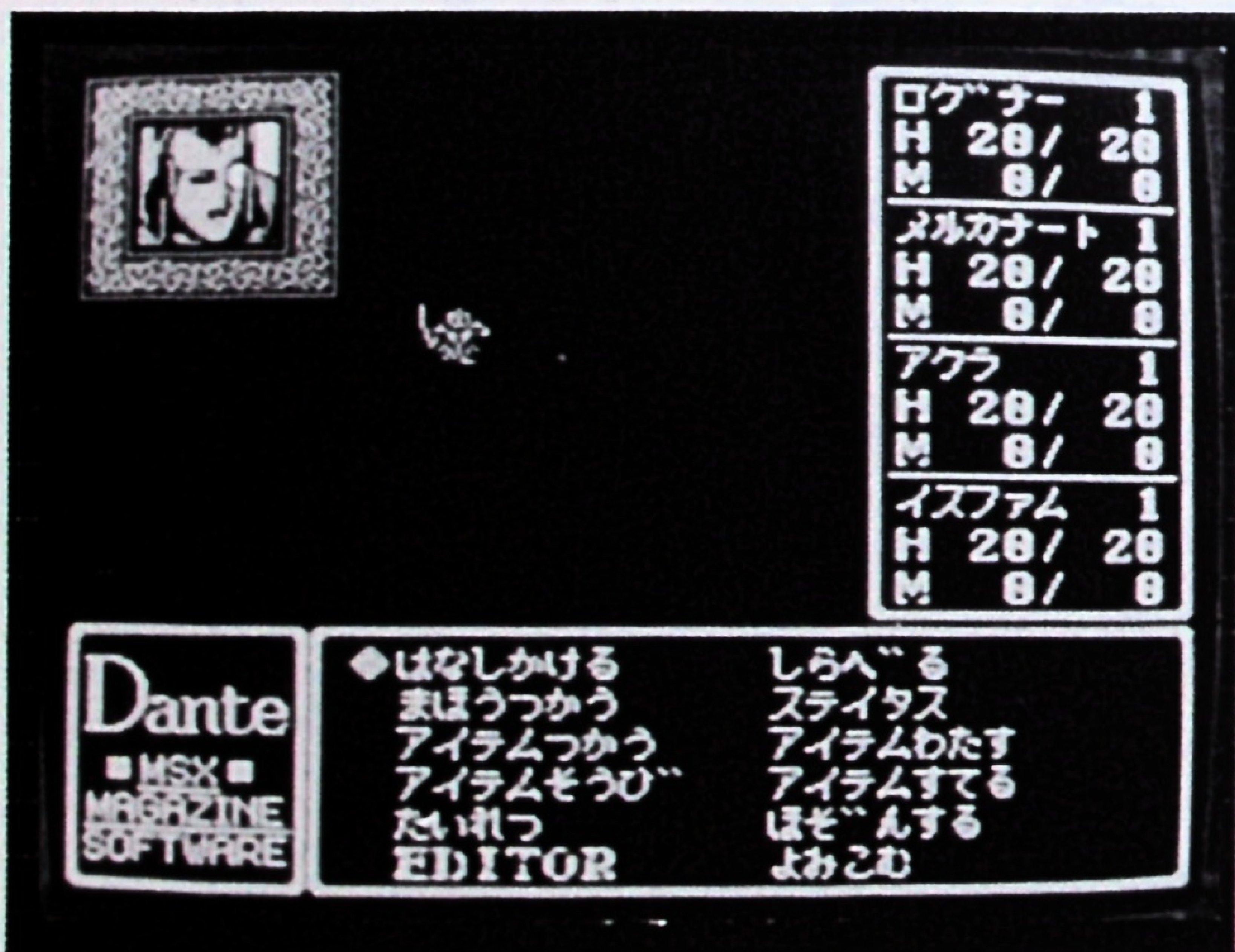
本	= HON/PON	Voor langwerpige voorwerpen als flessen of sigaren.
人	= NIN/RI	Voor personen
匹	= HIKI/PIKI	Voor dieren (behalve vogels)
羽	= WA	Voor vogels
冊	= SATSU	Voor boeken en tijdschriften
個	= KO	Voor goederen of pakketjes
台	= DAI	Voor apparaten

spellen. Voor vragen, klachten, tips, op- of aanmerkingen over deze cursus kun je schrijven of bellen naar:

Dennis Lardenoye, Jupiterhof 41, 6215 VL Maastricht. Tel. 043-479851.

DANTE RPG CONSTRUCTION KIT

MAKER: MSX MAGAZINE
SOORT: RPG-EDITOR
FORMAAT: 1*2DD
RICHTPRIJS: FL. 70,-





Menig adventure-freak heeft er natuurlijk wel eens van gedroomd om zelf een adventure te schrijven, zonder iets te weten van programmeren in machinetaal. Een tijd geleden voorzag MSX Club België al in deze behoefte met THE GAME BUILDER, een uitgebreide adventure editor.

In Japan hebben ze hun eigen RPG-editor, eveneens uitgegeven door een MSX blad, nl. het MSX Magazine. Dit programma behoort in Japan tot de zgn. TAKERU software, wat wil zeggen dat het uit de automaat komt (net als wij hier sigaretten of een kroketje uit de muur halen, kennen ze in Japan software-automaten). Dit heeft leuke gevolgen voor de prijs, die een stuk lager is dan we gewend zijn.

Het verschil tussen DANTE en de GAME BUILDER is het verschil tussen adventures en RPG's. Bij deze laatste spelen karaktereigenschappen een grote rol, er kan met magic gewerkt worden, enz. In het DANTE hoofdmenu komen we een groot aantal keuzes tegen (in het Engels!) om bijv. maps, monsters, items, begin- en eindplaatjes, teksten en karakters te EDIT-en. Ook is er mogelijkheid tot het uitkiezen van FM-PAC muziekjes bij het spel, er zitten al vele deuntjes ingebouwd. Al met al een groot scala aan mogelijkheden, die toch best eenvoudig te bedienen zijn.

Een Dante-RPG is vergelijkbaar met Dragonslayer 6: een grote kaart en subkaarten (dorpjes), vechten via menu's, enz. De speelbaarheid gaat door de Japanse menu's tijdens het spel enigzins de mist in, maar wie Dragonslayer 6 kan spelen, zou hier toch ook doorheen moeten komen.

Konklusie: wie bereid is om over flink wat Japans heen te kijken, zal meer hebben aan Dante dan aan de The Game Builder, want Dante is echt veel mooier en uitgebreider en werkt met FM-PAC muziek. Wil je echter een goed speelbaar adventure, waarbij je wéét wat je aan het doen bent, is de G.B. toch een betere keus.

Dennis Lardenoye

BEELD : 8
GELUID : 7
GEBRUIKSGEMAK: 7
SPELKWALITEIT: 5 (VAN DE GEMAAKTE RPG)

S.C.F. TIPS EN TRICKS

XAK I

Velen denken dat dit adventure na het verslaan van de grote draak is uitgespeeld, niets is echter minder waar. Nadat dit beest verslagen is, land je met je draak op een rotsplateau, waar een vriend van je, Ryune, die je al eerder tegenkwam, op de grond ligt dood te gaan (hoewel, toch niet helemaal, want in Xak 2 kom je hem weer tegen...). Hij geeft je het laatste zwaard en het derde kristal. Het volgende stuk is erg moeilijk, let goed op!

DE TELEPORTATIEDOOLHOF

Dit bestaat uit 14 tempeltjes met elk één van de letters A-F erop (elke letter komt 2 keer voor) + een paar tempeltjes met een duivelskop erboven. De tempels zijn verdeeld over een aantal plateaus en er doorheen komen gaat als volgt:
- Als je een tempel binnengaat word je naar de andere tempel met dezelfde letter getransporteerd.
- Het doel is om alle letters af te werken (hoeft niet op volgorde) en dus 7 warps achter elkaar te maken, MAAR:
- Ga je door een tempel met een letter die je al eens hebt gehad, dan word je niet geteleporteerd, maar komt er een Japanse tekst en kun je weer opnieuw beginnen. Hetzelfde effekt heeft het lopen door een duivelskop-tempel.
- Heb je alle letters gehad en dus 7 warps gemaakt, DAN PAS ga je door een duivelskop-tempeltje en kom je uit de doolhof.

Maak dus telkens een lijstje met letters die je al hebt gehad. Kom je er echt niet uit, probeer dan eens een kaart te maken. Met wat puzzelen kun je er dan op papier wèl uitkomen.

Na de doolhof kom je bij een grote tempel. Bij de ingang word je aangesproken door de god Duel, die in ruil voor de drie kristallen je zwaard betovert. Ga de tempel binnen en loop door tot bij de afgrond, waar je Pixy ontmoet. Ze blijkt echter onder invloed van Badu te staan. Even later komt Badu zelf naar boven en moet je tegen hem vechten. Hierbij kun je schieten met je zwaard. Alles wat Badu schiet is gemakkelijk te ontwijken, behalve de bliksem die uit zijn ogen komt. Als zijn power bijna op is, verandert hij van gedaante en krijgt hij weer een volle balk. In deze gedaante gebruikt hij echter niet zo vaak zijn bliksem, dus is hij gemakkelijk te verslaan. Vooral als hij zijn brede 'laser' gebruikt kun je hem goed raken. Als deze demon dood is, loop dan naar beneden. Bij de uitgang van de tempel krijg je nu een tekst. Loop terug naar de afgrond en je ziet Pixy liggen. Loop tegen haar aan en je krijgt de einddemo.

LEUKE TIP: Start de .BAS file eens op die op disk B van Xak staat. Je krijgt dan een 'spel' met het elfje, dat je moet laten vliegen. Wat hier verder de bedoeling van is, is me onduidelijk, want monsters of schieten is er verder niet bij.

XAK 2

Hiermee kom je al een heel eind:
Spreek om te beginnen iedereen in het dorp aan en ga dan naar de rotskloof. Hier vind je de ingang naar een soort tempel. Heel dicht bij de ingang is een kistje, waarin alleen wat informatie zit. Probeer niet met de monsters te vechten! Zorg nu ook dat je een keer in de kerk bent geweest. Hier krijg je Magic Points. Ga nu terug naar Shyanna, die eerst aan de boom vastgebonden zat. Zij geeft je een soort talisman, waarmee je kunt gaan avonturieren in het enge bos.

HET ENGE BOS

Bovenaan, een stuk rechts van de dikke boom, zit een geheime doorgang verborgen die je met de talisman geaktiveerd kunt openen. Je komt nu in een veld met de bekende slijmpies waar je je eerste experience kunt opdoen. Indien je je wapens hebt laten 'veredelen' (als bij Xak I) en je MP hebt, kun je door op GRAPH te drukken een vuurbal uit je zwaard laten schieten. Dit hef je weer op door nogmaals op Graph te drukken. Met CAPS ingedrukt kun je trouwens jezelf en de monsters ook achter bomen en dergelijke zien.

Rechts van dit veld, is een grote boom, waar je met een liftje in kunt. Boven krijg je veel informatie. Als je weer uit de boom komt, zie je een groepje mensen rond een gewonde staan. Spreek de voorste aan. Hij biedt je aan om je talisman tegen GAUNTLETS te ruilen. Neem dit aan. Als je nu terug de boom in gaat, is je groenharige vriendin alweer ter plekke, zij geeft je een nieuwe talisman.

Ga nu in het slijmpies-veld naar links en via een andere grot kom je in een veld met gevaarlijkere monsters. Zoek hier een grot, waarin een kistje is. In dit kistje vind je een soort spiegel, die je zeker moet hebben. Na het openen van het kistje duikt er echter een bataljon kikkers voor de ingang op. Spring eroverheen en je kunt naar buiten.

Je kunt nu je power het beste maar flink wat opvoeren. Een stukje beneden de grote boom (stukje waar je begon), is weer een geheime ingang. Via een veld met kikkers en slijmpies kom je bij je oude vriend Ryuun, die omringd is door slijmpies. Hij laat ze echter allemaal desintegreren en hij spreekt je aan. Na dit gesprekje vlucht hij weg, weer een grote liftjes-boom in. Als je hem probeert te volgen, merk je dat er een soort krachtveld voor de boom hangt. Gebruik hier de spiegel en je komt verder. De boomlift komt uit bij een heel lange brug, waarboven rondvliegende harpijen de boel onveilig maken. Om het nog erger te maken, zit de brug ook nog vol gaten en stort Latok, als hij niet uitkijkt, in de diepte. Over deze brug heen komen is een hele klus.

De andere kant van de brug geeft toegang tot een nieuw stuk bos, met gevaarlijke en snelle monsters. Kom je hier langs, dan komt er een stuk met schietende slijmpies. Via dit bos kun je in 2 grottenstelsels komen. Ga eerst het rechtse binnen en ga dan naar rechts. In deze grot vind je twee bedden, bewaakt door monsters. Xak I-fans weten nu vast al wat ze moeten doen! Jawel: aktiveer Rabby, je eekhoorn maar en loop tegen het linker bed aan. De eekhoorn doorzoekt het bed en vindt een vreemde sleutel.

Met deze sleutel ga je naar de linker grot, waar je een deur zoekt waar deze op past. Maak trouwens geen van de kistjes voor deze deur open, ze zijn allemaal dodelijk! Achter de deur zijn drie kistjes met een soort vleesetende planten erop te vinden. Om deze open te kunnen maken, moet je eerst de planten verslaan. Eén van de kistjes is een val (niet dodelijk), in de andere twee liggen een boek en een RING OF SNAKES. Het boek kun je aan de waarzegster in het dorp verkopen voor 10000 gold, met de ring ga je naar een van de meertjes in deze grotten, waaronder nu een geheime doorgang te vinden is. Via deze doorgang kom je in een kamertje waar je een kristallen bol kunt vinden. Ook deze wil de waarzegster kopen, nu echter maar voor 100 Gold. Of dit verstandig is weet ik niet, misschien heb je hem nog nodig.

Onderhand kun je nu wel naar de rechter grotten, waar je naar een soort doolhof(je) moet zoeken, waarin grote, vuurspuwende dingen rondvliegen. Hier rechtsboven is een deur te vinden, waarvoor je geld moet betalen om hem te openen. Dit leidt naar het eerste eindmonster: de Goblin-koning. Hij lijkt een miezerig mannetje, maar hij verandert in een reus.

Tot hier ben ik gekomen, volgende keer hopelijk meer.

betekenis van de items:
BROOD,VLEES EN POTION = ENERGIE ERBIJ
ASTRAL RING (WAARZEGSTER, 10000 GOLD) = OMGEVING BEKIJKEN

TELEPORT MAGIC (WAARZEGSTER, SCROLL) = TELEPORTEREN NAAR VEILIGER PLEK
GAUNTLETS : MEER STRENGTH

DRAGONSLAYER 6, DE INKOMPLETE OPLOSSING

CHAPTER 3

Na het bevrijden van het tweede eiland krijg je van de dankbare koning een schip aangeboden. Alvorens het ruime sop te kiezen, ga je nog snel even naar het dorpje waar de gewonde Ro ligt. Hij blijkt spoorloos verdwenen te zijn en de burgemeester biedt je een handige toverspreuk aan, die echter niet strikt noodzakelijk is.

Je kunt nu met de gekregen boot gaan varen. Je gaat eerst nog even langs een haven, waar Sonya, de kleindochter van voormalig verzetsleider (en nu raadsheer) Aaron op het eerste eiland, op je staat te wachten. Ze neemt de plaats in van Ro.

De reis gaat verder naar het zuiden, maar men wordt dan aangevallen door piraten. Selios, Riyunan, Sonya en Geiru worden gevangen genomen. Het piratenschip vaart een grot binnen, waarna het via een waterval bij de piratenschuilplaats komt. De groep wordt eerst in de cel gesmeten, maar gelukkig blijkt Geiru een oude kennis te zijn van de zeeroverskapitein. Na wat kletsen staat buiten het schip waarmee je gebracht bent tot je beschikking. Hiermee kun je naar het derde eiland.

In de havenplaats waar je aankomt kun je in het bovenste gebouw slapen. Zorg ervoor, dat je de monsters buiten goed leert kennen. Sonya heeft trouwens een handig wapen om monsters in één klap te doden, waarmee je echter wel erg vaak mist. Ben je sterk genoeg om buiten te overleven, ga dan eerst naar het noordoosten. Hier is een aantal dingen: in een afgelegen dal is een huisje, waarin de tovenares Barbara woont. Wip hier even binnen. De grotten hier in de buurt hoef je voorlopig nog niet te bezoeken. Ten noorden van dit dal is weer een ander dal met een dorpje. De koningin is hier (ze is uit haar kasteel gevlucht). Ze blijkt Riyunan te kennen, net als veel andere mensen op dit eiland trouwens. In dit dorp kun je weer overnachten, wapens kopen en spreuken bijleren.

Ben je sterk genoeg, dan ga je vanuit dit dorpje naar het westen. Aan de kust is een stad te vinden. Als je hier binnenkomt blijken de bewoners allemaal te vluchten naar een schip, dat een eindje voor de kust blijft liggen. Op het dorp blijkt een of andere vloek te rusten: achter het dorp is een soort offerplaats, die op miereneters lijkende monsters aantrekt. Deze monsters veranderen dan bij het altaar in gevaarlijkere beesten en vertrekken dan weer. Ga uit dit dorp weg. Een eindje zuidelijk is het koninklijke paleis waar je echter nog niets te zoeken hebt.

Spreek iedereen aan in de tot nu toe bezochte dorpjes en ga dan naar de zuidkust van het eiland. Hier is weer een dorpje waar een aantal mensen, waaronder de koning, rond de tafel zit te beraadslagen. Spreek hier iedereen aan. Even verder is er een huisje. Hier woont de genezeres Miralda. Loop ook hier even binnen.
Nu moet je de tovenares Barbara bezoeken. Zij neemt je mee naar een soort tempel, waar ze de vloek op het dorpje opheft.

Ga nu terug naar dit dorpje. Alle bewoners blijken terug te zijn, je kunt dus weer wapens en spreuken kopen en overnachten. Vooral belangrijk is de WARP-2 spreuk die hier te krijgen is (volgers van mijn cursus Japans moeten hem kunnen herkennen). Hiermee kun je jezelf naar elke lokatie warpen waar je tot dan toe geweest bent, wat erg veel tijd spaart. De spreuk kost 125 MP.

Met het schip dat hier ligt ga je weer even terug naar een dorpje op het vorige eiland. Als je hier de winkel binnenloopt krijg je gratis een of ander item. Onderhand kun je nu wel terug naar de piratenschuilplaats, waar je de kapitein moet aanspreken. Ga even via de trap naar boven en ga dan weer terug. In een van de bedden blijkt nu een gewonde zeerover te liggen, die Sonya een heel verhaal vertelt.

Je warpt jezelf naar Miralda's huisje, zij moet de zeerover gaan genezen. Ze wil echter niet meekomen, de reis is haar te lang. Warp jezelf nu naar de bevrijde hoofdstad van het vorige eiland. In de winkel kun je nu een duurder warp-item kopen, dat hetzelfde effekt heeft als de WARP 2-spreuk. Koop er een.
Warp vervolgens terug naar Miralda, die dit item van je afpakt en zichzelf naar de zeerovers warpt. Ga haar achterna. Spreek bij de piraten iedereen aan en je krijgt weer een item.

Hiermee ga je naar het dorp waar eerst een vloek op rustte. Het ventje in het gebouw op het strand ruilt het item om tegen een sleutel. Met deze sleutel ga je naar de grotten die ik al noemde. Open alle kistjes en versla alle monsters op je weg. Tenslotte kom je bij een hoop stenen met inscripties, waar weer een kistje is. Hierin zit een belangrijk magisch item, waarmee je eindelijk naar Seris, de hoofdstad kunt.

De monsters, waarvan het hier krioelt, zullen je nu met rust laten en ook de bewakers laten je door. Boven het paleis is er een laatste eindmonster te verslaan, die ook nog twee wolven te hulp roept. Heb je hem verslagen, dan is het eiland bevrijd en chapter 3 ten einde.

CHAPTER 4

Na het bevrijden van het derde eiland gaan we verder naar het vierde, het koninkrijk Soldis.

Om hier te komen ga je de herberg binnen in de hoofdstad van eiland 3. Koop hier wat rum (4 keer). Bij de piratenschuilplaats moet je nu de kapitein aanspreken en telkens "ja" zeggen tegen wat hij zegt. Bij het zeerovertje bij de kistjes kun je nu 4 keer dynamiet ophalen.

Ga nu de grotten helemaal zuidoostelijk op het eiland binnen. Blaas met de dynamiet alle versperrende rotsblokken op. Hier zijn weer wat kistjes met wapens te vinden. Op een gegeven moment kom je bij een waterval, die je met een schakelaar in de muur kunt uitzetten. Heb je dit gedaan dan kun je door naar het volgende eiland.

Zoek hier eerst het paleis op, waar de hofnar je een uitgebreid verhaal vertelt. Boven in het paleis aangekomen, merk je dat je aartsvijand, de boosaardige magiër, die je al het hele adventure achterna zit, ook hier weer heeft toegeslagen. Hij zit op de troon! Je kunt echter niet naar binnen, want een handlanger van de magiër laat alle paleisbewoners een rondedans maken, zodat ze je op deze manier de weg versperren. Loop nu naar het oostelijke dorpje, waar draken als staldieren worden gehouden. Spreek hier de man in het huisje met de kist aan.

Ga nu naar de havenstad in het noordoosten, waar je de man in het onderste huis aanspreekt, hij is drakendeskundige. Ga nu weer naar het oostelijke drakendorp, waar één van de draken een ei heeft gelegd. Reis weer naar de havenstad en de vent van daarnet zoekt je iets op over draken. Teruggekomen in het drakendorp blijkt het ei spoorloos verdwenen te zijn...

Het vermiste ei blijkt begraven te zijn door Dot, de hond die tot nu toe buiten lag te slapen. Op de plek waar hij eerst lag is het gras een beetje vertrappeld. Loop tegen deze plek aan en je graaft het ei op. Dit blijkt echter net uit te komen en het babydraakje zal je nu overal in het dorp volgen. In het huisje met de kist, maak je de kist open en haalt het item eruit.

Met dit voorwerp kun je weer naar de drakendeskundige en geeft het aan hem. Nu ga je naar de toren die naast het paleis staat. Helemaal boven in de toren loop je tegen de steen aan, waarop je vriend van daarnet verschijnt met een deltavleugel. Met deze deltavleugel spring je van de toren en vliegt naar het

dak van het paleis. Met enkele spectaculaire manoeuvres kun je landen. Via een trap kun je nu wel de troonzaal in, waar je eerst één van de helpers van de magiër moet verslaan. Hijzelf ontsnapt via een warp en hij neemt prinses Tina met zich mee (die uit de begindemo, zij is Selios' verloofde).

Warp nu zelf naar de grotten in Soldis. Selios moet hier nu alleen verder, de andere drie blijven achter. In deze grot ontmoet je je aartsvijand weer, vergezeld van 2 wachters. Versla de wachters en je kunt eindelijk korte metten met de tovenaar maken. Nu komen je 3 kameraden weer opdagen, in gezelschap van een vierde persoon, waar je nu samen tegen moet vechten. Als deze dood is verschijn je weer voor de koning en chapter 4 is uitgespeeld.

CHAPTER 5

Hoewel nu alles vredig lijkt, is dit allesbehalve het geval. De tovenaar had prinses Tina verkocht aan slavenhandelaren, die naar het noorden zijn gevlucht. Haar moet je natuurlijk gaan zoeken. Op het vijfde eiland komen is geen grote toer. In de havenplaats ligt al een schip klaar dat je erheen brengt.

Op dit eiland zijn veel dorpjes, die tamelijk verspreid liggen. Ga daarom eerst langs alle dorpjes, zodat je er later altijd heen kunt warpen. Als je sterk genoeg bent ga je naar het dorpje, dat ongeveer in het midden van het eiland ligt. Hier is een aantal mensen, dat de prinses heeft. Deze lieden willen haar echter pas teruggeven, als Geiru een opdracht voor ze uitvoert. Hij wordt naar de grotten in de buurt gebracht. Open hier alle kistjes. Onder de rotsblokken zitten ook nog trappen verborgen! In de grotten vind je ook ergens een steen met tekst die je moet lezen. Spreek nu het beeld aan dat bovenin ergens staat. De belangrijkste deur kun je echter nog niet in. Hiervoor moet je nl. over 2 schakelaars heen. De eerste doet de deur open, de tweede doet hem dan weer dicht. Op het moment is dit dus onmogelijk. Ga naar de vent bij de ingang en beantwoord zijn vraag met ja.

Terug in het dorp wordt Tina weggevoerd. Ga nu in dit dorp naar een ventje bij een soort kraampje. Hij geeft je voor niks een soort verdovende middelen. Hiermee kun je naar de hoofdstad van dit land, die wat verder ligt. Hier spreek je één van de figuurtjes in de huisjes aan. Hij neemt de verdovende middelen van je aan en doet een dutje. Voortaan mag je zelf ook bij hem overnachten. Als je nu later terugkomt in dit dorpje, zie je een ventje dat door twee monsters wordt bedreigd. Eén ervan moet je verslaan, het andere monster vlucht.

De witharige vrouw in de hoofdstad blijkt nu verdwenen te zijn. Ga naar de toren op dit eiland. Daar staat ze, omringd door monsters. Versla ze allemaal.

Onderhand kun je nu wel terug naar de grotten op dit eiland. Het raadsel kan maar op één manier worden opgelost. Zorg dat je een goedkoop WARP-item bij je hebt (waar je dus mee naar de vorige lokatie warpt). Ga nu de grot binnen en loop over de eerste schakelaar (deur open). Gebruik nu het item en je bent weer terug in de vorige lokatie. Ga nu weer naar de grotten en ziedaar: de deur staat nog steeds open! Loop nu over de schakelaars (deur dicht, deur open) en je kunt verder. Je komt nu bij een stuk waar twee kistjes zijn: één in een kamer, waarbij de deur dichtgaat als je de kist opent, warpen via een item is weer de enige mogelijkheid. Voor de andere kist moet je eerst door een kamer met tegels. Zorg dat je niet over een gekleurde tegel loopt, want dan gaat de deur naar de kist dicht.

Met het voorwerp uit deze kist kun je naar de witharige vrouw in de hoofdstad, die je er een soort security-kaart voor geeft. Ga hiermee naar één van de figuren uit de dorpjes (lijkt op Gilian uit SD-Snatcher). Hij neemt je mee naar de toren en opent er een aantal deuren voordat hij gewond raakt. Hij wordt in de hoofdstad in bed gestopt en jij krijgt zijn kaart. Ga terug naar de toren en open de overige deuren. Ga via de trappen naar de bovenste verdieping en laat je daar in de liftschacht vallen. Je komt nu uit in een kamer waar de prinses is. Als je haar aanspreekt duikt er een monster op dat je weer moet verslaan. Nu verschijnt er een oude bekende: het is Ro, met twee andere bekenden uit het adventure. Zij nemen Tina mee, maar laten jou achter in de toren.

Tja.... en toen leefden ze nog lang en gelukkig, zou je zeggen. Helaas! Hoewel Tina nu in veiligheid is, lopen er nog steeds monsters rond in het laatste land. Er is toch nog ergens een missie te vervullen. Inderdaad werd ik laatst door een tipgever gebeld, die zei dat het laatste eindmonster op het dak van de toren zou zitten en dat je daar kon komen door het duurste item in de winkels van dit deel te gebruiken. Ik heb alles geprobeerd, met geen enkel resultaat. Stom, stom, daar had ik dus ook nog vergeten zijn telefoonnummer te vragen, dus terugbellen ging niet. Daarom een oproep aan hem en anderen die al verder zijn met dit adventure:

WIE WEET HOE JE VERDER MOET KOMEN OP DIT PUNT ?

BEL OP OF SCHRIJF NAAR:
DENNIS LARDENOYE, JUPITERHOF 41, 6215 VL MAASTRICHT. TEL. 043-479851

WIE EEN USERDISK STUURT MET DATA VAN NA DIT PUNT KRIJGT 2 DISKETTES RETOUR GESTUURD (MITS HIJ DE EERSTE IS). BEL WEL EERST EVEN !

YS 3

Volgens mij heeft iedereen die Ys 3 bezit hem nu wel uitgespeeld. Wie A zegt moet echter ook B zeggen en ik maak de komplete oplossing hiermee dus af. Ik geef geen uitgebreide beschrijving meer, maar gewoon wat hulp op de moeilijke punten.

HET KASTEEL

- In het eerste deel van het kasteel zijn een BATTLE SHIELD en een BATTLE ARMOUR te vinden.
- Na het verslaan van de grote ridder in dit deel (telkens bukken als hij zijn goedendag gebruikt) krijg je een gouden ring, waarmee je het krachtveld even verder kunt uitzetten.
- Rondspringende tijger op de binnenplaats: steeds over hem heen springen en hem geen vuur op je laten spuwen.
- Levend beeld+krachtveld: telkens een slag geven voor het zich weer in het krachtveld terugtrekt. Raak het krachtveld niet aan, het is dodelijk.
- In de ruimte met de tandwielen kun je een PROTECT RING en het FLAME SWORD vinden.
- In dezelfde ruimte kom je alleen verder door op een takel te gaan staan en op een bepaalde hoogte naar rechts te springen.
- 2 op- en neergaande kettingen: spring op de rechtse, als deze bijna boven is, en de linkse bijna beneden, spring dan op de linkse en laat je meevoeren.

HET EILAND

-In de doolhof het zwaailicht gebruiken. Op een gegeven moment laat je je vallen en moet je tijdens het vallen een linkergang in. De rest is simpel.
- Laatste eindmonster: wacht tot hij zijn exploderend projektiel heeft afgevuurd en raak hem dan op zijn onderkant, totdat het krachtveld verschijnt. Gebruik indien nodig de PROTECT RING.

TIP: Na de Japanse staff-scroll moet je een hele tijd wachten. Nu gaat het beeld weg en komt de Engelse staff-scroll, onder begeleiding van een leuk muziekje.

GEZOCHT: IEMAND DIE VOOR EEN SCHAPPELIJK PRIJSJE TWEEDEHANDS JAPANSE BLADEN (MSX FANS OF MAGAZINES) WIL VERKOPEN, WEL EEN BEETJE RECENTE GRAAG. BEL OF SCHRIJF NAAR BOVENSTAAND ADRES.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX GIDS

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING, ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 2:

PC: CHAMONIX CHALLENGE, BARD'S TALE 1 (MET TIPS), CONQUEST OF CAMELOT, TOP 10 SOLID GOLD, POWER BOAT USA, BARGAMES, SKI OR DIE, DRAKKHEN, ULTIMA 6, DRAGON WARS, DEJA VU 2, BALANCE OF THE PLANETS, CHAMPIONS OF KRYNN, BATTLE CHESS, SCRIPT, RASTERSCAN, KRUISWOORDPUZZELGENERATOR, BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, STARFLIGHT 2, POWERDROME, SKATE OR DIE, DOS EXTRA FORTE.
HARDWARE: UNITRON MOUSE, ADLIB SYNTHESIZER KAART, JOYSTICK ADAPTOR.

MSX: HELP!, FAMICLE PARODIC, MSX POKES, KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2, MSX-TIPS, TIPS KNIGHT TYME, KAART GOLVELLIUS, FIRE HAWK, ANCIENT YS 3, NYANCLE, RANDAR 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 3:

PC: DAVID WOLF, SECRET AGENT, RAILROAD TYCOON, E-MOTION, PGA TOUR GOLF, LOOM, TRACON, MANCHESTER UNITED, CIRCUIT'S EDGE, CENTURION, ALL TIME FAVOURITES, THEIR FINEST HOUR, VOYAGER, BAD BLOOD, EARTHRISE, THE COLONEL'S BEQUEST, CODENAME ICEMAN, SIM CITY, RISK, ESCAPE FROM HELL, HEAVY METAL, LHX ATTACK CHOPPER.
DIVERSEN: EDUCATIEVE SOFTWARE, TIPS + KAART HERO'S QUEST, HET GROTE LARRY BOEK.
HARDWARE: ADLIB MUSIC SYSTEM.

MSX: MANCHESTER UNITED, HELP!, PLOTTERDISK 1, XZR 2, QUARTH, BASEBALL 2, PUSH 'EM UP, SPACE MANBOW, A.M.C., AKANBE DRAGON, ARCUS, PACMANIA, PLAYBALL 2, DOT DESIGNER TEKENPAKKET + HANDLEIDING, MSX TIPS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 4:

PC: FACES, NUCLEAR WAR, WORLD ATLAS, ROTOX, SOUND BLASTER MUZIEKKAART, SECRET OF THE SILVER BLADES, MIGHT & MAGIC II, POLICE QUEST: DE OPLOSSING!, HINTS EN TIPS, PC SOFTWARE TOP 10, WAR OF THE LANCE, DRAGON STRIKE, FLIGHT OF THE INTRUDER, TRACON II, PRINCE OF PERSIA, FUTURE WARS + PC LOW BUDGET SOFTWARE: VEEL GOEDE EN RECENTE SOFTWARE VOOR ENKELE TIENTJES ZOALS WILLOW, MICROPROSE SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARDBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES EN NOG VEEL MEER!!!!!!

MSX: KLAX, HELP!, GIRLY BLOCK, T.N.T., ZANAC-EX, SD-SNATCHER + TIPS, RUNE MASTER, MSX-TIPS, TOP 10 JAPANSE MSX SOFTWARE, FAMILY BILLIARDS, FEEDBACK.

SOFTWARE GIDS NUMMER 5:

PC: DAYS OF THUNDER, FOUNTAIN OF DREAMS, SORCERIAN, PIRATES, INFESTATION, SILENT SERVICE II, STORMOVIC, GUNSHIP, BATTLE CHESS II, CRIME WAVE, MID WINTER, STEEL THUNDER, LEGEND OF FAERGHAIL, BUDOKAN, TEST DRIVE III, WINDWALKER, FIRE & FORGET, QUEST FOR GLORY.
Verder: 3 duikbootsimulators vergeleken en oplossingen van Larry 1 en 3.

MSX: STAMPS CONVERTER, A.M.C., RUNE MASTER II, SATAN, DRAGONSLAYER VI + tips, FEEDBACK, PENNANT RACE II.
Verder: Meer over diskmagazines, cursus Japans, tips en tricks.

SOFTWARE GIDS NUMMER 6:

PC/ATARI-ST/AMIGA: SNOWSTRIKE, NIGHTBREED, ISHIDO, AMAZING SPIDERMAN, M.U.D.S., CURSE OF RA, DICK TRACY, STAR CONTROL, TEAM YANKEE, OPERATION STEALTH, OPERATION HARRIER, ALTERED DESTINY, ELVIRA MISTRESS OF THE DARK, SECRET OF MONKEY ISLAND, KING'S QUEST 5, ATF-2.
PC: JONES IN THE FAST LANE, ATOMIX, MINDROLL, WHERE IN TIME IS CARMEN ST. DIEGO?, HARPOON, HARD NOVA, ZELIARD, MIXED UP MOTHER GOOSE, AIRBORNE RANGERS, WING COMMANDER, OIL'S WELL, RESOLUTION 101.
M1-Tankplatoon & Team Yankee: 2 tanksimulators vergeleken.

MSX: FAMICLE PARODIC 2, SPOOKY, GUNSHIP, MULTICERTRIDGE, FAC SOUNDTRACKER, BURAI, XENON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 7

PC/ATARI-ST/AMIGA: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WONDERLAND, MURDER!, NIGHT SHIFT, KLAX, XIPHOS, IMPERIUM, STRATEGO, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, MIG29 FULCRUM.
PC/AMIGA: RICK DANGEROUS II, TIMEWARP (DRAGON'S LAIR II), SPACE ACE.
PC: BARD'S TALE 1,2 EN 3 + KAARTEN EN TIPS, NIGHT SHIFT, QIX, THE LIGHT CORRIDOR, RS-2, COUNTDOWN, FIREHAWK (THEXDER 2), A.D.S., LORD OF THE RINGS, BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY, AIRLINE TRANSPORT PILOT, DAS BOOT, COVERT ACTION, BLUE MAX, THE SAVAGE EMPIRE, RISE OF THE DRAGON, RED BARON, WARLORDS, SPACE QUEST IV, CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES.
World War I "Flying Crates" vergeleken: Red Baron, Blue Max & Knights of the Sky.
Komplete oplossingen van King's Quest II en V, The Secret of Monkey Island.

MSX: NIEUWE MSX SOFTWARE & HARDWARE, FM STEREO PAK, POKES EN TIPS, SOLID SNAKE, ARC.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.
LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2.50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding ***ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!***

MSX AANGEBODEN

Outrun FL. 35,=. Rastan Saga FL. 40,=. 2 joysticks FL. 20,=. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers. Tel. 01626- 86733 (Kaz).

Philips NMS 8245 MSX-2 + Philips kleuren monitor CM8833. Vraagprijs FL. 1250,=. Tel. 05476- 1246 alleen tussen 18.00 en 19.00 uur.

Cartridge Usas FL. 25,=. M.C.M. nummers 19 t/m 36 FL. 35,=. Tevens gevraagd FM-Pac. Tel. 033- 754062 (Cor).

Philips NMS 8250 MSX-2, Sony datarec., diskettes, zeer veel tijdschriften, joystick, div. originele spellen (o.a. Testament, Arkanoid 2 met spelregelaar, Ikari Warriors, Bubble Bobble). Prijs FL. 900,=. Tevens los te koop Nemesis 3 FL. 90,=. King's Valley 2 FL. 50,=. Metal Gear FL. 45,=. Tel. 03211- 2030.

Sony HB-F700 256Kb, slimline drive, 2+ videochip, BASIC 3.0, Fast Diskbasic 1.0, FM-Pac, Philips Muziek module, Eproms, 65 disk in bak, 62 tijdschriften, 15 boeken, muis. Totaalprijs FL. 1600,=. Tel. 04780- 12441

MSX-2 NMS 8245, stereo omgebouwd, joystick, datarecorder, div. orig. cassettes, software op disk naar keuze, Turbo 5000, orig. EASE, Desiplus, MSX DOS 1.03 + handleidingen en kabels, Truuks & Tips 1, grafische experimenten, etc. Alles samen FL. 1100,=. Tel. 05996- 2717.

MSX boeken. O.a. BASIC handboek, DOS handboek, Leerboek 1 + 3, machinetaal handboek. Alle boeken z.g.a.n. en minder dan voor de winkelprijs. Tel. 070- 3202254

Originele software. O.a. Tasword 2, Kastan, Snel Faktuur en nog div. andere programma's voor minder dan de helft van de winkelprijs. Tel. 070- 3202254

RGB kleurenmonitor Philips CM8852 1,5 jaar oud met SCART aansluiting en toets voor groen beeld. Kast in beige. Nieuwprijs was FL. 1099,=. Nu t.e.a.b. Tel. 070- 3202254

Sony HB-F900p MSX-2 met diskdrive en superimpose. Regelaar voor geluid, inbouwen 2e drive mogelijk, tevens een RS232 poort. T.e.a.b. Tel. 070- 3202254

Hydlide 2 origineel FL. 45,=. Tel. 05486- 55703

MSX-1 Canon V20 + boeken, joystick en spellen. FL. 120,=. Tel. 02503- 22531 na 18.00 uur.

Te koop of te ruil: DD-Graph, Wanderers from Ys, KOEI, Sublogic Flightsim., Vampire Killer, Maze of Galious, Usas, Eddy 2, Tasword 2, Ikari Warriors, Andorogynus, Deep Forest. Ik zoek: SCC cartridges, FM-Pac of FM-Pak, Muziekmodule en keyboard hiervoor, RS interface, NMS 1255 modem, een tekentableau en andere originele spellen. Ik heb ook diskettes te ruil en te koop een 3.5" DD diskdrive voor FL. 165,=. Tel. 08330- 22520 (na 21.00 uur BBS) of schrijf naar: Tino Donderwinkel, Postbus 171, 6950 AD Dieren.

MSX-2 Sony HB-F700D met muis, 2 joysticks, datarec., ca. 60 programma's op disk (o.a. Hi-Brid, Ease), ca. 25 programma's op cassette, cartridge Eddy2 (tekenprogramma) + Toshiba 4-kleuren printer. Vraagprijs FL. 1150,=. Tevens Philips NMS 1431 printer FL. 350,=. Tel. 05255- 2039

Cartridges: F-1 Spirit FL. 60,=. Monkey Academy FL. 15,=, Ease (disk) V1.4 + handleidingen FL. 25,=. Originele cassettes: Submarine shooter, Way of the Tiger, Speedsave 4000, Survivors, Soul of a Robot, Boom, Smack Wacker, Frame Bowling, Death Wish 2, Pacmania FL. 30,=. Tel. 080- 561620

19 MSX bladen. O.a. Software Gids 1 t/m 6, MSX Gids 22 t/m 27, MSX Club Mag. 31 t/m 34 in één koop FL. 40,= of los. Philips MSX-2 computer NMS 8250 + VS0080 kleurenmon. en 300 DS diskettes met software. P.n.o.t.k. Rompacks: Nemesis 2, Salamander, King's Valley 2, F1-Spirit e.a. FL. 50,= p.st. MSX muis + matje FL. 45,=. 100 DS disks met nieuwste software FL. 255,=. 50 DS disks met nieuwste software FL. 135,= (prijzen inkl. rembours). Tevens gezocht: FM-PAC's, Amiga 500 en 512K bezitters. Tel. 050- 129167 na 16.00 uur!

Rompacks: Maze of Galious FL. 40,=. Q-Bert FL. 17,50. Bubble Bobble FL. 35,=. King Kong 2 FL. 45,=.Salamander (SCC) FL. 55,=. Vampire Killer FL. 40,=. Andorogynus FL. 32,50. Aleste 1 FL. 20,=. Rastan Saga FL. 40,=. Shalom FL. 45,=. Nemesis 1 FL. 40,=. Nemesis 2 FL. 45,=. Nemesis 3 FL. 65,=. F-1 Spirit FL. 50,=. Penguin adv. FL. 45,=. Ikari Warriors FL. 35,=. Tevens: inbouw diskdrive FL. 75,=. Nieuwe spellen op disk: o.a. Randar 3, SD-Snatcher, Solid Snake, Dragondisk 2, Twinkle Star 1 en 2 FL. 5,= tot FL. 25,=. Tel. 046- 748246

Andorogynus, Usas, Vampire Killer. FL. 50,= p.st. Alle 3 voor FL. 140,=. Tel. 08859- 51413 (na 18.00 uur, vragen naar Peter).

Philips NMS 8245 + 256Kb geheugen uitbreiding, kleuren mon. VS0080, FM-PAC, SCC schakelaar, DOS 2.2 cart. + handl., 15 boeken, 80 tijdschriften, stofhoezen. FL. 1595,= Tel. 04192- 15925.

Philips 80 koloms NLQ printer, type NMS 1421/00 compleet met aansluitkabels. Prijs FL. 350,=. Tel. 01612- 23034

MSX-2 NMS 8245, bak met 50 disks met spellen, 3 joysticks, FM-Pac, Xanadu, Usas, Hydlide 3, Topple Zip, 4 PPT boeken, 7 Softwarwe Gidsen en cassette rec. met 23 spellen. Alles in één koop FL. 1500,=. Tel. 05973- 1697 na 18.00 uur.

Sony HB-700, MSX-2+ uitbreiding, BASIC 3.0, Fast Disk BASIC 1.0, div. Eproms, diskettes, Muziek Module, FM-Pac (+ S-Ram), veel tijdschriften, boeken en evt. muis. In één koop FL. 900,= Tel. 04780- 12441

MSX computer, ingeb. drive, luxe datarec., monitor, nieuwe joystick, 3 rompacks, boeken, tijdschriften, stofhoezen, 25 disks in diskettebak, defecte printer. Richtprijs FL. 1150,= of alleen de computer + disk zonder toebehoren FL. 500,=. Tel. 03420- 17425

Sony MSX-2 HBF700P + 5.25" externe drive + muis + veel software + 40 tijdschriften + Genic clubguides FL. 950,=. P. Naaktgeboren, Dauwrootstraat 7, 3295 TC 's-Gravendeel. Tel. 01853- 3711

MSX-2+ Sony HB-F1XDj en Panasonic 48 dots kleurenprinter. Evt. met scartkabel. Alles zo goed als nieuw, printer weinig gebruikt. Prijs FL. 2000,=. Bel naar Ting-Yi Kung. Tel. 05210- 18164. Stationsstraat 6, 8331 GK Steenwijk.

Philips NMS 8250 MSX-2 FL. 500,=. met muis FL. 535,=. Philips VG8020 MSX-1 computer FL. 75,=. Originele Turbo 5000 cartridge FL. 60,=. The Games Collection 1 FL. 55,=. Philips datarec. FL. 50,=. Philips VW10 printer FL. 50,=. Veel cass. software, General kleurenmonitor FL. 100,=. Tel. 01112- 1498.

Philips MSX-2 NMS 8220 met 193Kb ram, 64Kb rom en Designer ingebouwd + Philips CM 8833 kl. mon. + Philips NMS 1520 cass. rec. + 2 arcade joysticks + modem met Viditel insteekkaart met alle aansluitkabels, MSX DOS boek, cartridges (Hydlide 2, Vampire Killer, Goonies, King's Valley 2 en King Kong 2), cassettes (Elite, Winter Games, Penguin, Tetris en Starbite), MSX Gids 22 en 24 t/m 27. Alles origineel. Vaste prijs FL. 1200,=. Tevens MSX-1 Toshiba met spel (Rambo 3) voor FL. 117,=. Bel naar 030- 611219. (Dirk Louwers).

Wegens overstap naar PC: Philips MSX-2 NMS 8280 videocomputer met VS 0080 kl. monitor. NMS 1431 printer, 50 diskettes met utilities en spellen, boeken, tijdschriften, muis, joystick e.a. toebehoren. P.n.t.o.k. Tel. 02155- 18031 (Carlo).

Philips NMS 8250, 2 drives, ingeb. 256Kb geheugenuitbr. (z.g.a.n.) + originele Maze of Galious, Macross, Salamander, Nemesis 3 en 40 diskettes. Alles samen voor FL. 1100,=. Tel. 04116- 75607 na 18.00 uur.

Usas, Metal Gear, Vampire Killer, Penguin Adv., Greatest Driver, Testament, King Kong 2, Shalom, Scramble Formation, Guardic, R-Type, Andorogynus, Mad Rider, Dragon King, e.v.a. te koop of te ruil. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Wie wil mijn verzameling MSX-2/2+ software kopen voor FL. 1200,=. (500 DS 3.5" diskettes) of 100 voor FL. 250,=. Tel. 072- 120182.

SPOTGOEDKOOP! Philips NMS 8220 MSX-2 + datarec. + Vampire Killer + Q-Bert + Eggerland 2, + Sublogic Flightsimulator + Battle of Peguss. Alles origineel FL. 225,=. Philips NMS 8250 MSX-2 (DS diskdrive) + 130 diskettes + Out Run + L'Affaire + Game Over 1&2 + De Sekte + Topografie Europa + Red Lights of Amsterdam + 11 MSX bladen. Alles origineel FL. 799,=. Nemesis 2 met schakelaar + Salamander + Game Master + Knightmare + King's valley 2 + Usas. Ook weer origineel FL. 175,=. Tel. 050- 264373 (Groningen, vraag naar Erik).

Originele Solid Snake en Fray. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Philips VG-8235 MSX-2 met DUBBELZIJDIGE drive ingebouwd, kl. mon. Philips CM8802, MSX-DOS, Home Office, Designer, boeken en joystick. P.n.o.t.k. M.Baas, De Gouw 85, 1616 DC Hoogkarspel. Tel. 02286- 2197.

PC AANGEBODEN

Philips NMS 9100 XT. 768Kb, 8 Mhz., 20Mb harddisk, 3.5" 720Kb diskdrive, 8087-2 INTEL co-processor!, CGA/Herc. videokaart of VGA videokaart. Incl. DOS, programma's en handleidingen. Toetsenbord niet 100%. Vraagprijs FL. 890,=. Coprocessor evt. los te koop voor FL. 150,=. Tel. 03200-47218

Blue Max, Falcon AT, Wonderland. Originele verpakking FL. 50,= p.st. Ruilen evt. ook mogelijk (mits origineel) tegen Wolfpack, Das Boot, Centurion, LHX, Life & Death 2, Stratego, Populous of Sim City. Tel. 03405- 67393.

Hyundai 2400 baud interne modem, 3 mnd. oud in doos inkl. software FL. 225,=. Tel. 02979- 82885.

King's Quest 1,2,3 tesamen voor FL. 50,=. King's Quest 5 voor FL. 99,= (AT VGA 5.25"). Impossible Mission 2 FL. 35,=. Superbike Challenge (CGA) FL. 15,=. Macadam Bumper (flipper) FL. 25,=. Alles origineel in staat van nieuw. Ruilen kan ook tegen Indy 500, 688 Attack Sub, Their Finest Hour of Red Baron (AT). Tel. 05280- 77164 (René, na 18.00 uur).

Te koop of te ruil: Knights of the Sky, Midwinter. Silent Service 2, Flight of the Intruder, PT-109, Powerdrome, Inside Trader, Might & Magic en Secret Mission disks 1 en 2 van Wing Commander. Alles origineel!. Bel. 020- 6942048 na 20.00 uur.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500 met 2e externe diskdrive, geheugenuitbreiding (samen 1Mb.), kleurenmonitor Philips 0080 met ext. TV tuner plus zeer veel originele software. Compleet met computer- en software documentatie. Samen FL. 1750,=. Tel. 055- 412788

MSX GEVRAAGD

Gezocht: Sony MSX-2 HB700P met DS-diskdrive, min. 256Kb ram een niet ouder dan 5 jaar. Het liefst met diskettes en kleurenmonitor. Niet duurder dan FL 500,=. K. Jousma. Tel. 05270-18659.

Gezocht: Konami's Metal Gear en tractorfeed voor Philips VW-0030 printer. Dennis Blok, Volendamstraat 49, 6843 VM Arnhem. Tel. 085-813332.

Te koop gevraagd: Philips Muziek Module 1205 voor redelijke prijs. Tel. 05980- 23335 (Martin).

Gezocht: MSX diskdrive met interface voor NMS 8220. Tel. 08859- 51413 (Peter, na 18.00 uur).

MSX-2 computer met ingebouwde ds-diskdrive. Peter Vilters, Langestraat 96, 1506 XJ Zaandam. Tel. 075- 162949

Gezocht: MSX Turbo-R. Tel. 05980- 23335 (Martin).

PC GEVRAAGD

Wie heeft: A10 Tank Killer, Battle of Britain of 688 Attack Sub. Graag prijs inkl. verzendkosten naar Gerrit Jan Gerrits, Olieslagweg 82, 7521 JE Enschede.

MSX RUILEN

Wie wil zijn Solid Snake of SD-Snatcher ruilen tegen mijn F1-Spirit + FL. 25,=. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers. Bel of schrijf: Marcel Kuperus, Lark 2, 8446 PL Heerenveen. Tel. 05130- 28226.

PC RUILEN

Mijn California Games 1+2, Budokan, 688 Attack Sub, Life & Death, Turtles, F15 Strike Eagle 2, M1 Tank Platoon, Team Yankee, Last Ninja 2, Quest For Glorie 2, Silent Service 2, Parijs Dakar 90 tegen jouw SIMVGA of andere VGA/EGA emulators, Starcontrol, MUDS, Elvira, Ultima 1-6, Bard's Tale 1,2,3, Escape from Hell, Simearth, ATP, Fighter Bomber. Tel. 05241- 2589 of 2258 (Johan en Gert).

Wie heeft te ruil: Fighter Bomber, Hero's Quest 2 tegen Lost Patrol, Wing Commander, Rick Dangerous 2, Operation Stealth e.a. Michiel Kroezee, Beekhuizenseweg 43, 6881 AC Velp. Tel. 085- 642898

Wie heeft te ruil: KQ 1 en 5, SQ 3, Curse of Ra, Elvira, Where in....., Mother Goose, HQ 2, Buck Rogers, Ultima, Colonel's Bequest of andere adventure games tegen mijn: Larry 3, Indy 3, Manhunter 1/2, SQ 2, Goldrush, KQ 4, Ski or Die, Conquest of camelot, Centurion, Sim City, Hoyle, Testdrive, Battle Chess, Golf, Galactica, Barbarian, Eagle, LHX, Sandokan, Joan of Arc, Populous, Zoom, Basketball, Budokan, Outrun, Monopoly, Monkey Island, Bard's Tale 1/2. Tel. 01652- 17678 (Janny v.d. Velde).

Mijn Budokan, Prince of Persia, F19 Stealth Fighter, King's Quest 3, Police Quest 1, Space Quest 1/2, The Black Couldron, Larry 3, Hero's Quest, M1 Tank Platoon, Rambo 3, Their Finest Hour en een aantal tekenprogramma's tegen de spellen A.T.P., Space Quest 3/4, Moonbase, Silent Service 2, Test Drive 3, Rise of the Dragon, Dragon's Lair, Loom, Dragon Strikee, Blitzkrieg of Populous. Dagobert Wellink, Zonegge 10-10, 6903 EX Zevenaar. Tel. 08360-25691.

Mijn Space Quest 1-4, King's Quest 1-5, Indy 3, Loom, Monkey Island, Quest for Glory 1-2, Silpheed, Operation Stealth, Wolfpack, Silent Service 2, A10 Tank Killer, Space Ace, Icman, Railroad Tycoon tegen jouw Wonderland, Lost Patrol, Larry 5, Red Baron, Firehawk, Rise of the Dragon, Savage Empire, Sim Earth, Secret Weapons of the Luftwaffe, Altered Destiny, Kick Off 2, Gunboat, Wings of een AdLib kaart. Edwin Hofman, St. Pietersland 72, 7943 EP Meppel. Tel. 05220- 59371.

Ik heb (3.5"): King's Quest 1 t/m 5, Space Quest 1,2,3,4, Police Quest 1,2, Larry 1,2,3, Hero's Quest 1,2, Manhunter 1,2, Colonel's Bequest, Codename Iceman, Silpheed, Thexder 1, The Balck Gauldron, Wing Commander, A-10 Tank Killer, Red baron. Ik zoek: Police Quest 3, Larry 5, Heart of China, Rise of the Dragon, Zeliard, Sorcerian, Jones in the fast Lane, Mixed Up Mother Goose, Conquest of camelot. Tel. 01718- 22817 (Maarthen).

Ik heb Larry 1,2,3, King's Quest 1,2,3,4, Police Quest 1,2, Space Quest 1,2,3,4, Hero's Quest, Codename Iceman, Colonel's Bequest, Crime Wave, Sim City en nog veel meer. Heb jij andere spellen zodat we kunnen ruilen? Bel (tussen 17.00 en 19.00 uur) 070- 3824930 en vraag naar Ron.

Mijn Larry 1,2,3, Space Quest 3,4, Conquest of Camelot, Kings of the Beach, Elite, Ports of Call, Block Out, Battle Chess tegen King's Quest 1,2,3,4,5, Space Quest 1,2, Hero's Quest, Colonel's Bequest, Goldrush, Codename Iceman, Prince of Persia, Monkey Island, Elvira, Hearts of China, Rise of the Dragon. Tel. 03440- 18526.

Onze Larry 1-3, Space Quest 1-4, King's Quest 1-5, Police Quest 1,2, Hero's Quest 1,2, Codename Iceman, Black Cauldron, Manhunter N.Y., Goldrusk e.a. tegen jouw Manhunter S.F., Larry 4,5, Police Quest 3, Mother Goose, Colonel's Bequest, Conquest of Camelot, Hero's Quest 3, Conquest of the Long Bow, Testdrive 3, Monkey Island, Operation Stealth. Tel. 01718- 30311 (Marco) of 071- 171475 (Chris) na 18.00 uur en voor 9 juli of na 23 juli.

Mijn: SQ 1-4, KQ 3+4, PQ 1+2, HQ 1+2, Larry 1-3, Manhunter 2, Conquest of Camelot, Colonel's Bequest, Codename Iceman, Rick Dangerous 1, Double Dragon 1, Maniac Mansion, Future Wars, Silent Service 1, Budokan, Prince of Persia, Operation Wolf, Crime Wave, Populous. Tegen: KQ 1,2,5 (KQ-5 CGA versie), Larry 5, Rise of the Dragon, Manhunter 1, Rick Dangerous 2, Double Dragon 2, Loom, Silent Service 2, Wolf Pack, Fire Hawk. Tel. 070- 3542343 (Benoit, na 17.30 uur). Fax: 070- 3546562 (24 uur per dag).

Mijn Operation Stealth, Crime Wave, A10 Tank Killer, Lost Patrol, Elvira, Wing Commander, Populous, Narco Police, Ski or Die, Sim Earth, Railroad Tycoon, Zeliard, Fire and Forget 2, TD 3, Quest for Glory 2, Conquest of Camelot tegen jouw Red Baron, Pirates, Pro Tennis Tour 1 en/of 2, Cruise for a corpse, Countdown, Eye of the Beholder, Wonderland, Spellcasting 101, Warlords, Rise of the Dragon, Double Dragon, Powermonger, F29 Retaliator, F19 Stealth Fighter, Heart of China, Lord of the Rings, Catles. Bellen naar Arthur: 05990- 12669.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers (max. 512Kb.). Aangeb. o.a. Xak 1 en 2, Compile diskstations, Randar 3, Dragon Slayer 6, Space Manbow, Solid Snake. Tegen vergoeding of ruilen met andere Japanse software. Rene Hartman, Pruylenborg 303, 3332 PG Zwijndrecht. Tel. 078- 120944

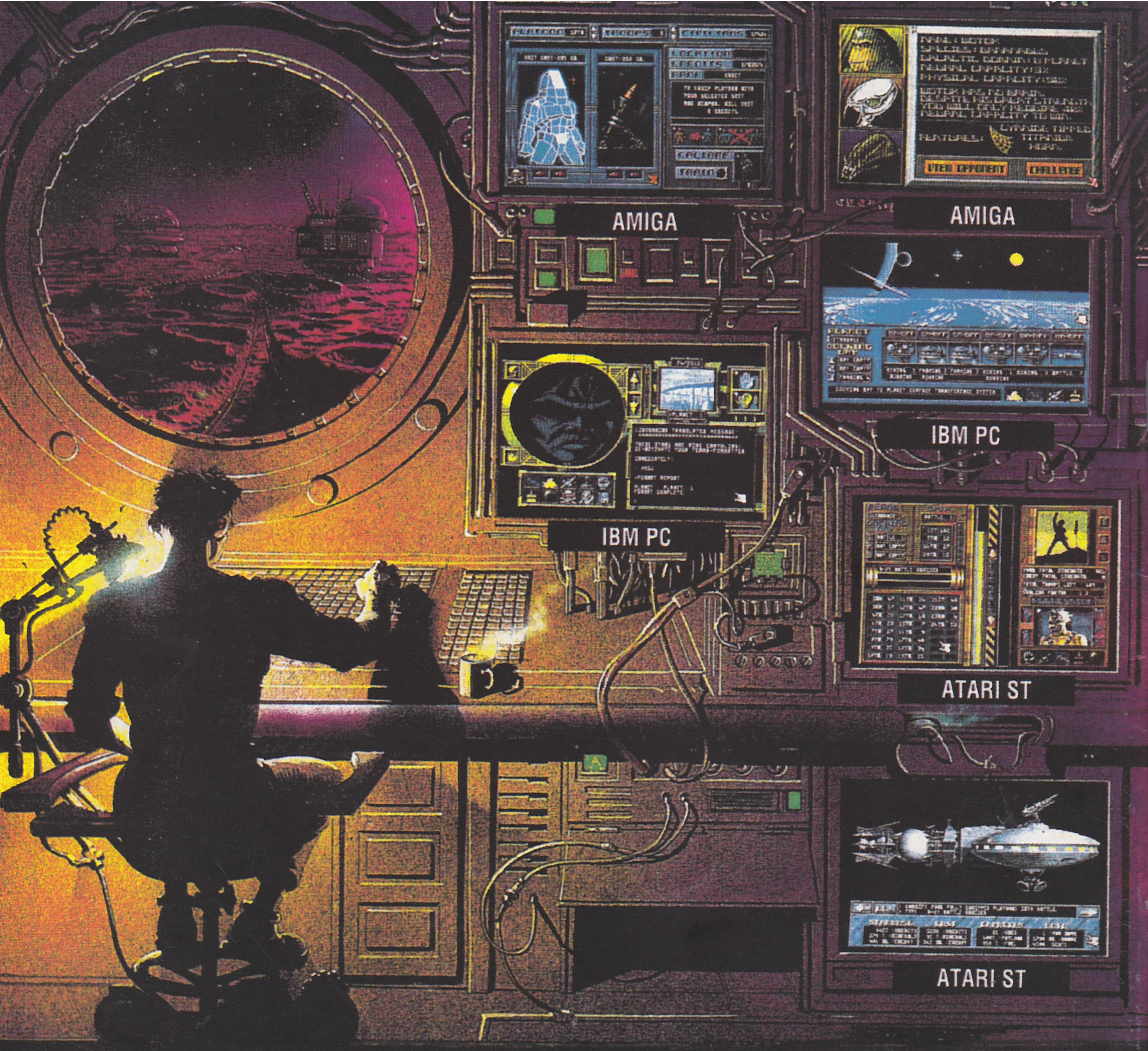
Kontakt gezocht met MSX gebruikers (ca. 13 jaar) met disk omg. West-Friesland om spellen uit te wisselen. Tevens te koop mijn originele Games Collection op disk voor FL. 15,= per disk of alle 4 voor FL. 50,=. Sander Knijn, Burg. de Boerlaan 7, 1713 HV Obdam. Tel. 02265-1800

HELP!!

Ik zit vast bij RISE OF THE DRAGON. Karyn Sommers is gevangen genomen door de bende van Bahumat. Wat moet ik verder doen? Tel. 01620- 50376.

Operation Stealth: Waar kan ik de elastische band vinden? Ik zit ook vast in de kooi bij de piranhas. Ik heb de deur open. Tel. zie boven.

TRITORN MSX-1: Wie weet wat ik moet doen nadat ik de blauwe ballon heb gepakt in de roze kamer met de vuurspuwende draken? Ik heb 11 wapens, 4 drankjes, de magic tas, 24 magic ball en de STR is 1400. Wie helpt om dit spel verder uit te spelen. Tel. 08870- 13520 (Joachim, na 18.00 uur).


AMIGA
AMIGA
IBM PC
IBM PC
ATARI ST
ATARI ST